Rewolucja rozpoczęta! Oryginalna gra

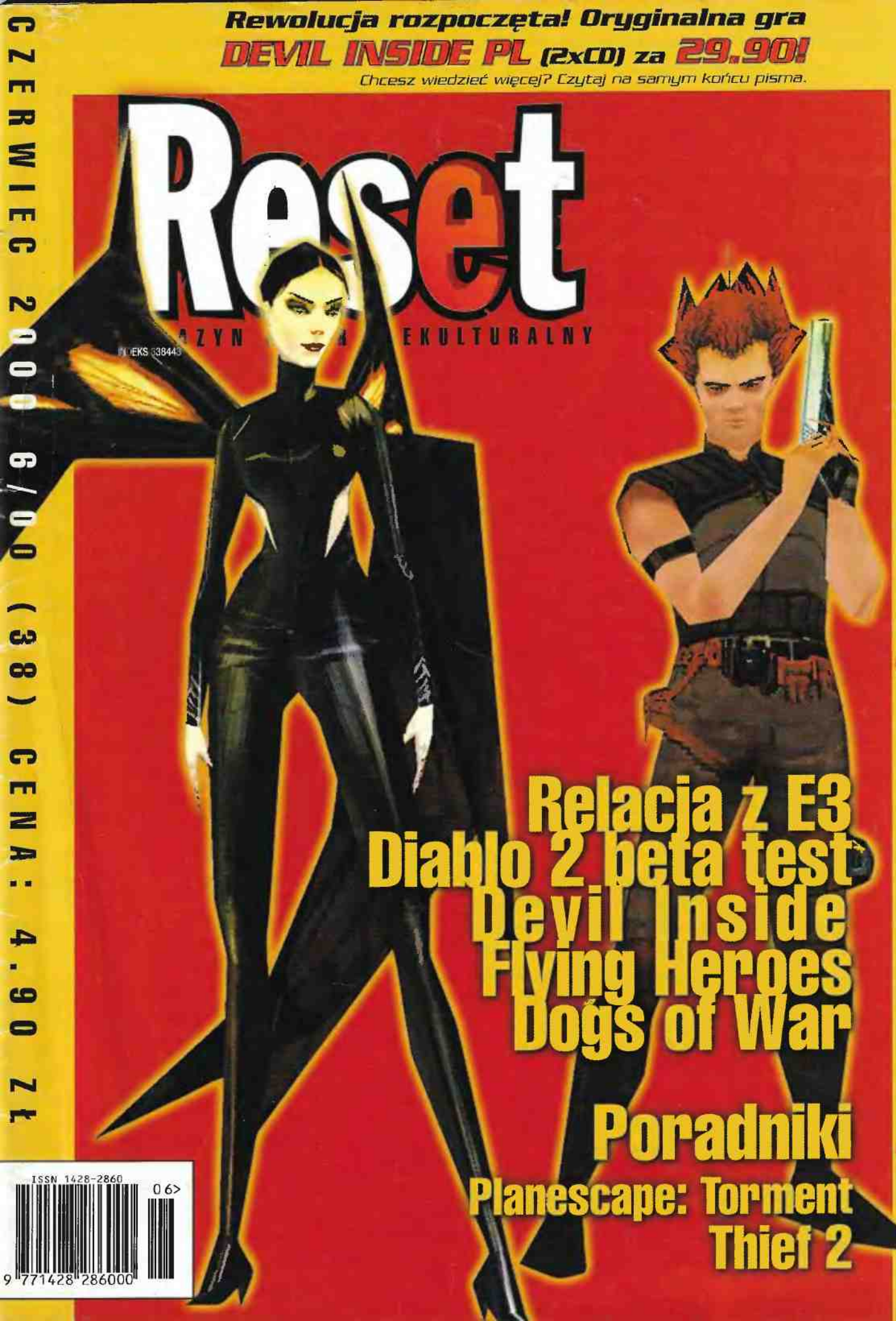
DEVIL INSIDE PL (2xCD) za 29.90!

Chcesz wiedzieć więcej? Czytaj na samym końcu pisma.

Reset

MAGAZYN [illegible] EKULTURALNY

INDEKS 338443



Relacja z E3
Diablo 2 beta test
Devil Inside
Flying Heroes
Dogs of War

Poradniki
Planescape: Torment
Thief 2

Dr. DeStroyer w akcji!

CZERWIEC 2000 6/00 (38) CENA: 4.90 zł

ISSN 1428-2860 06

Różności

Co słychać na E3 14
Menu CD 8
Nowości 10
Prenumerata 69
Skrzynka niekontaktowa 66
Zapowiedzi wydawnicze 19

Na Horyzoncie

Diablo 2 20
Ground Control 22
Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child 24
Rune 25
Warlords Battlecry 26
Reach For The Stars 28

Przygrywki

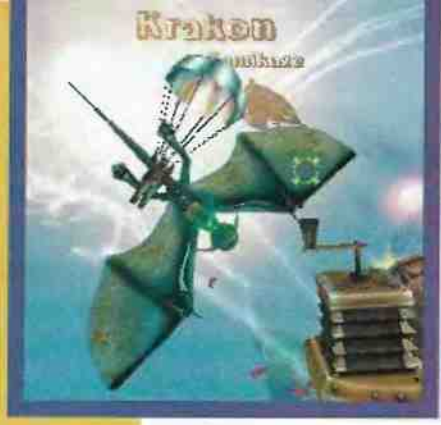
Blacha 71
Karcianki: Babylon 5 58
Kody do gier 68
Komiks 82
Militaria: Coś na pancerz 60
MtG: Parada weenie decków 59
Quakeworld 54
RPG: Cyberpunk 2020 56
Software: BeOS 62

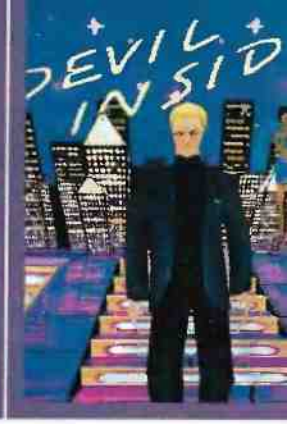
Konkursy

Konkurs fotograficzny 48
Uwaga! Ważne 49

Odloty

Skate Jam Puławy 2000 86
Prosto w bycze oko 88
Bloodhound Gang 90
Świątynie sportu 92
The Magic Man 94
Niech będzie powalony 98





Recenzje

Boarder Zone 44
Devil Inside 29
Dogs of War 36
F/A-18 Simulator 42
Flying Heroes 32
Grand Prix World 39
Heroes of Might & Magic: Shadow of Death 41
Lemmings Revolution 47
Majesty 43
Martian Gothic: Unification 34
Michelin Rally Masters: Race Of Champions 38
Rainbow Six Rogue Spear: Urban Operations 45
Tridonis 40
Uefa Champions League Season 1999/2000 46

Poradniki

Planesecape: Torment 77
Thief 2 80

D.O.S. (tylko dla CD)

Admina pęd do wiedzy, Coś, dekielek, rozwiązanie konkursu, recenzja alternatywna, jak dostać się do Księgi Guinessa, Johny Mały Geniusz Albo Dżony & Dżemka, Grać każdy może, Jak zabić pająka?

Nadchodzi gra z nowego gatunku RPS w całości po polsku w cenie 79 złotych!

INVICTUS

W CIENIU OLIMPU

SUPER CENA • SUPER CENA • SUPER CENA
79
ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

Nowatorskie połączenie najlepszych elementów strategii oraz RPG

Zakończyła się Wojna Trojańska, powróciłeś do domu. W tym czasie na Olimpie wrze - Atena wychwala pod niebiosa czyny, które Odyseusz dokonał w czasie wojny oraz w trakcie podróży do domu. Posejdon wzburzony jej opowieściami twierdzi, że tylko łut szczęścia sprawił, iż Odyseusz udało się powrócić bezpiecznie do domu. Atena przekonuje, że bez trudu może uczynić z każdego śmiertelnika herosa. Posejdon podejmuje wyzwanie. Nie namyślając się długo, Atena wybiera śmiałka, który udowodni prawdziwość jej słów. Oczywiście zostajesz nim Ty! Twoje zadanie jest proste - musisz zebrać drużynę, zmierzyć się ze wszystkimi mitologicznymi bestiami i udowodnić, że nie tylko bogowie z Olimpu mogą być bohaterami ludu..

Invictus: W Cieniu Olimpu to:

- Role-Playing Strategy (RPS) - rewelacyjne połączenie strategii w czasie rzeczywistym oraz RPG, stworzone przez zespół odpowiedzialny za powstanie Castles oraz Fallout.
- Porywające potyczki mitologicznych bóstw z najbardziej przerażającymi bestiami.
- 44 całkowicie odmienne mapy z różnymi zadaniami do wykonania.
- Oryginalny system „Boskich Punktów", dzięki któremu Twoi bohaterowie nie są „mięsem armatnim", a stale rozwijającymi się wojownikami.
- Intuicyjny interfejs sterowania drużyną, która może być złożona z 23 typów różnorodnych jednostek.
- 10 legendarnych herosów do wyboru, każdy z niepowtarzalnymi cechami podstawowymi oraz unikalnymi czarami.
- Niewiarygodna, bogata w detale scenerią - od postrzępionych gór i mglistych mokradeł do pól płynnej lawy.
- W pełni konfigurowalna kamera (możliwość obracania, przekręcania i przybliżania w dowolnym stopniu), dzięki której z łatwością dostosujesz środowisko do Twojego stylu gry.
- Możliwość modyfikacji i tworzenia własnych formacji bojowych (klin, kwadrat, linia itp.), ułatwiająca efektowne ataki oraz efektywną obronę.
- Rozbudowany tryb multi-player obsługujący wszystkie niezbędne protokoły sieciowe.
- Profesjonalnie opracowana polska wersja językowa i rewelacyjna cena - 79 złotych za 2 krążki CD!

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce CD PROJEKT www.cdprojekt.com

Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69; **Sklepy firmowe CD Projekt:** Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tal. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

Invictus: W cieniu Olimpu ©1998 Interplay Productions. Invictus, 14 Degrees East, logo 14 Degrees East, Interplay i logo Interplay logo są znakami handlowymi Interplay Productions. Quicksilver i logo Quicksilver są znakami handlowymi Quicksilver Software Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Dystrybucja Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt.

DEMA GIER

Beetle Crazy Cup
Wymagania: P233, 32MB, Win95/98, DirectX.
Wyścigi samochodowe przeznaczone specjalnie dla miłośników samochodu VW Beetle, czyli Garbusa.

Daikatana
Wymagania: P200, 32MB, Win95/98, DirectX, karta graficzna zgodna z OpenGL.
Demo długo oczekiwanej gry firmy Ion Storm. Czy Daikatana będzie w stanie zagrozić pozycji Quake III, czy spełni pokładane w niej oczekiwania. Spróbujcie przekonać się sami grając w demo.

Devil Inside
Wymagania: PII 233, 32MB, Win95/98, DirectX.
Horror, czy show telewizyjny, a może wszystko w jednym? Ciekawie zapowiadająca się gra sygnowana przez firmę Cryo Interactive. Dodatkowym jej atutem może być fakt, że jednym z jej twórców jest autor serii Alone in The Dark.

Dogs of War
Wymagania: PII 266, 32MB, Win95/98, DirectX, Akcelerator 3D.
Strategia czasu rzeczywistego rozgrywająca się w trójwymiarowym środowisku.

GunShip!
Wymagania: PII 266, 32MB, Win95/98, DirectX.
Symulator nowoczesnego śmigłowca bojowego. W wersji demo dostępne są dwie misje.

Lemmings Revolution PL
Wymagania: P266, 64MB, Win95/98, DirectX, Akcelerator 3D.
Lemmingi powracają! Znowu gracz będzie mógł pokierować poczynaniami tych sympatycznych stworków o samodestrukcyjnym zachowaniu. Teraz na dodatek wszystko w trójwymiarze.

Microsoft Baseball 2001
Wymagania: P166, 32MB, Win95/98, DirectX, Akcelerator 3D.
Baseball jest u nas dość mało popularną grą. Jeśli nie mamy możliwości w nią zagrać na boisku, warto spróbować trochę ją poznać na ekranie monitora.

Rally Masters
Wymagania: P200, 32MB, Win95/98, DirectX, Akcelerator 3D.
Dynamiczne wyścigi samochodów klasy WRC. W wersji demo dostępny jest tylko jeden samochód - Toyota Corolla WRC i dwie trasy.

The Time Machine
Wymagania: PII 233, 32MB, Win95/98, DirectX.
Demo Gry nawiązującej do Wehikułu Czasu G. Wellsa. Gracz przenosi się w bardzo odległą przyszłość i musi rozwiązać szereg zagadek, aby powrócić do swoich czasów.

PREZENTACJE
Forty Mag Nr 5/2000
NoName Nr 03
Wirtualny Komputer nr 6
Zaloga G Nr 11
Final Fantasy VIII Heaven...
Prezentacja serwisu WWW poświęconego grze Final Fantasy VIII.

Sith Star Wars
Prezentacja serwisu WWW poświęconego Gwiezdnym Wojnom.

Reset off-line
Patche do gier

QUAKEWORLD

Battlezone II patch
Final Fantasy VIII patch
Imperium Galactica 2 patch 1.04
NASCAR Legends patch 1.2.0.4
Quake 3 Point Release 1.17
Rollcage Stage II patch
Soldier Of Fortune patch 1.04
Star Trek Armada patch 1.1Beta
Tachyon: The Fringe patch

Reset CD

SOFT

BeOS
Program instalacyjny systemu operacyjnego BeOS 5 Personal Edition oraz przykładowe programy działające pod tym systemem.

Jet-Audio 4.7
Rozbudowany program służący do odtwarzania wszelkiego rodzaju plików multimedialnych.

MP3 CD Player
Program wspomagający odtwarzanie płyt CD z nagranymi utworami w formacie mp3.

Malbork & Somonino
Coś specjalnie dla miłośników kolejarstwa. Dokładna symulacja pracy dwóch krajowych stacji kolejowych.

WinAmp
Najnowsza wersja popularnego programu do odtwarzania plików mp3.

Sterownik:

DirectX 7.0A PL
S3 Diamond Viper II
Riva TNT

INTERNET DO SZKÓŁ!

uczniowie wszystkich klas łączcie się!

TP S.A. sponsorem internetowych połączeń w polskich szkołach w roku 2000

Tym bardziej że w 2000 roku internetowe połączenia w Twojej szkole są możliwe na wyjątkowo atrakcyjnych warunkach. Dzięki Telekomunikacji Polskiej S.A. możesz swobodnie surfować po Internecie już za złotówkę. Tyle kosztuje w ramach specjalnej akcji TP S.A. podłączenie dodatkowej linii na potrzeby Internetu w Twojej szkole. A dodatkowo co miesiąc czeka na Was 600 darmowych impulsów. Pomyśl, ile przez ten czas możesz zdobyć informacji. Na **każdy** temat. Nie przegap tej okazji!

www.tpsa.pl/600impulsow

TELEKOMUNIKACJA POLSKA S.A.

WIDOKI NA *przyszłość*

Kasztany już przekwitły, targi E3 skończyły się, a maturzyści znowu fartem zaliczyli (albo i nie) najważniejszy (podobno) egzamin w życiu. Niech się jednak za bardzo nie cieszą, oj nie! Czekają ich jeszcze testy i inne przyjemne tortury przy zdawaniu na studia. Nasz Red_Akcyjny szpieg w osobie Bnmsago, naszym Red_Akcyjnym odrzutowcem poleciał do kowbojów za Wielką Wodę, tropiąc nowe, wspaniałe i mające coraz większe wymagania gry. O tym co widział, słyszał, podglądał, z kim się obściskiwał (a jak zawsze blond piękności było pod dostatkiem) przeczytacie kilka stronic dalej. Ja tymczasem zapraszam was na comiesięczną porcyję nowości. Z racji tego, że temperatury coraz wyższe, Reset staje się coraz zimniejszy, byście mogli nim ochłodzić spocone czoła. Wszakże jesteśmy uniwersalni.

Bij Obcego

ANIMORPHS GAMES (Scholastic Entertainment)

Producenci gier lubią sięgać po sprawdzone pomysły, gwarantujące pokaźny przypływ gotówki. Tym razem los padł na "Animorphs", serię bestsellerowych opowiadań a równocześnie hitowy serial telewizyjny. W sierpniu do ich grona dołączą dwie gry w wersjach na PSX i PeCeta. Przedstawiona w nich historia opiera się na oklepanym temacie: pojawia się zło w postaci Obcych i jak każde zło, także i to w swych lucyferskich planach umieściło punkt "Opanowanie Ziemi". Przeciw niemu staje grupka nastolatków mogących przeistaczać się w zwierzęta. Każda z gier obfitować ma w tajemnicze wątki a także specjalnie zastosowaną technologię morphingu postaci, która zapewnić ma jeszcze mocniejsze zespolenie się fabułą. Podróżując w czasie, w SHATTERED REALITY będziemy musieli odnaleźć elementy Kryształu Czasu, umożliwiające bezpieczny powrót przyjaciół do domu, natomiast KNOW THE SECRET podejdzie do tematu w sposób bardziej strategiczny.

Krooger, czemu masz takie wielkie zęby?

EVIL TWIN (Ubi Soft)

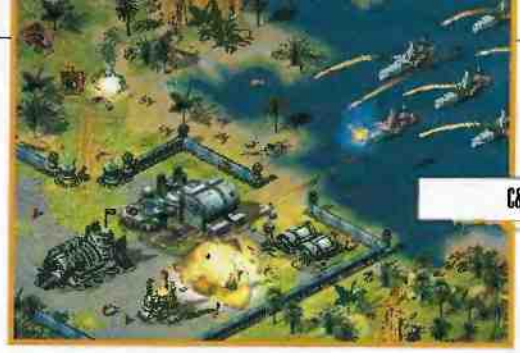
Zaciśnij mocno powieki i wróć myślami do czasów, kiedy miałeś dziesięć lat, zabawiałeś się resorakami (bądź lalkami) i chodziłeś umorusany od stóp do głów. A gdyby tak zostać jeszcze przeniesionym w świat marzeń? Nic darmo jednak. Okazuje się, że cały ten świat paraliżuje niesamowite niebezpieczeństwo i to właśnie ty, w osobie pomysłowej sieroty musisz: przemierzyć tajemnicze okolice w poszukiwaniu wskazówek, dowiedzieć się, kto za "tym wszystkim" stoi, zebrać do pomocy grupę przyjaciół i obowiązkowo ubić każdego potwornego potwora, na jakiego trafisz w czasie przedziwnych wojaży. Całość została sprytnie wklejona w ramy trójwymiarowego świata i naznaczona symbolem "gra akcji + przygodówka". Ubisoftycy zapowiadają premierę na trzeci kwartał br. w odsłonach na PC, PSX2 i Dreamcasta. Akurat wystarczy czasu, aby pójść do piaskownicy i odbyć przyspieszony kurs przygotowawczy.

Wojenko, wojenko...

SQUAD LEADER

Avalon Hill na spółkę z Hasbro Interactive kończy już prace nad swoją najnowszą turówką SQUAD LEADER, która w zamyśle autorów ma wycisnąć niejedną łezkę wspomnień z naszych zatwardziałych spojówek. SL to klasyczna gra strategiczna z niezbędnym izometrycznym widokiem na plac boju, rozgrywająca się w czasach II Wojny Światowej. Do wyboru mamy trzy strony: Amerykańców, Niemiaszków i Angoli, którymi to możemy zmienić nieco bieg wydarzeń, na przykład w czasie bitwy pod Arnhem. Każdy z żołnierzy niesie w plecaku jeden z trzystu indywidualnych życiorysów odzwierciedlających doświadczenie i stan psychiczny, a dowódcy oprócz zręcznego komenderowania muszą brać pod uwagę zmęczenie i emocje swoich podwładnych. Świat gry, wypełniony mnóstwem pojazdów opancerzonych, artylerii i innego sprzętu jest wierną kopią lat 40-tych, a kilkadziesiąt niepowtarzalnych misji i edytor scenariuszy nie pozwolą zapomnieć, kto tu dowodzi. Albo dowozi — prowiant.

Wojenko... (znowu?!?)



C&C: RER ALERT 2

Niewykluczone, że jeszcze tej jesieni razem z żółkniejącymi liśćmi spadnie nam na głowę sequel jednej z najpopularniejszych gier strategicznych — COMMAND & CONQUER: RED ALERT. Obejmiemy w nim dowództwo nad Armią Czerwoną, chcącą opanować kontynent amerykański, bądź też nad wojskiem jankeskim, broniącym kapitalizmu. Obie strony wyposażone będą w potężny arsenał broni konwencjonalnych oraz eksperymentalne wynalazki, jak np. broń psychiczną, jądrową i przypalającą wroga. Możliwość teleportowania się w czasie i spuszczania na drugą stronę linii frontu burzy z błyskawicami pretenduje RA 2 do miana gry zarówno z domieszką magii, jak i innowacyjnych technologii. Wojna swym zasięgiem ogarnie takie miejsca jak Waszyngton, Chicago, Pearl Harbor a potem Meksyk, Niemcy i Syberię. Miejmy nadzieję, że RED ALERT 2 spotka ten sam los, co pierwowzór — zasłużony sukces.

Po prostu kosmos

INDEPENDENCE WAR 2 (Infogrames)

"Sequeli nadszedł czas" powiedzieli sobie panowie z firmy Infogrames, dzięki czemu jeszcze tej zimy, zawiewając śniegiem i chłodem, nawiedzi nas INDEPENDENCE WAR 2: THE EDGE OF CHAOS. Wprawdzie idea pozostała ta sama i podobnie jak w poprzedniku skupiamy się na mechanicznych aspektach symulatora, to nie oznacza to, że projektanci poszli na łatwiznę. Wystarczy wymienić możliwość swobodnego włóczenia się po szesnastu systemach słonecznych, zdobywania broni i statków na drodze piractwa lub handlu oraz dodać do tego urządzenia inżynierskie nadzorujące pracę i umożliwiające naprawę urządzeń pokładowych, multum jednostek latających oraz kilka trybów wieloosobowej rozgrywki i intuicyjny interfejs. Nie zapomniano też o elementach akcji, przygody i wciągającej, niczym czarna dziura, fabule.

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND (LucasArts)

Nasz ulubieniec, Guybrush Threepwood, powraca po raz czwarty! Tym razem popularna przygodówka hula w stuprocentowym trybie 3D, nad którym pracuje zespół znany z SAM & MAX HIT THE ROAD, a efekty tych wysiłków poznamy pod koniec roku. Najpopularniejszy mieszkaniec Małpiej Wyspy postanowił raz jeszcze nawiedzić nasze komputery, i to w dodatku nie sam, lecz wraz ze swą uroczą małżonką — panią gubernator Elaine Marley-Threepwood. Młodą parę wracającą z podróży poślubnej czeka duża niespodzianka i to z gatunku tych mniej miłych. Elaine została uznana za martwą, ich posiadłość przeznaczono do rozbiórki, a szczytem wszystkiego okazał się fakt, że niejaki Charles Charles pretenduje do gubernatorskiego fotela. W czasie, gdy pani Guybrush'owa walczy o stołek, jej mąż wyrusza z pewną pozornie błahą misją i zostaje podstępnie wciągnięty w machinę zła, bandytyzmu i lalek voodoo. Oraz resoraków doodoo.

B-17 FLYING FORTRESS 2 (Hasbro)

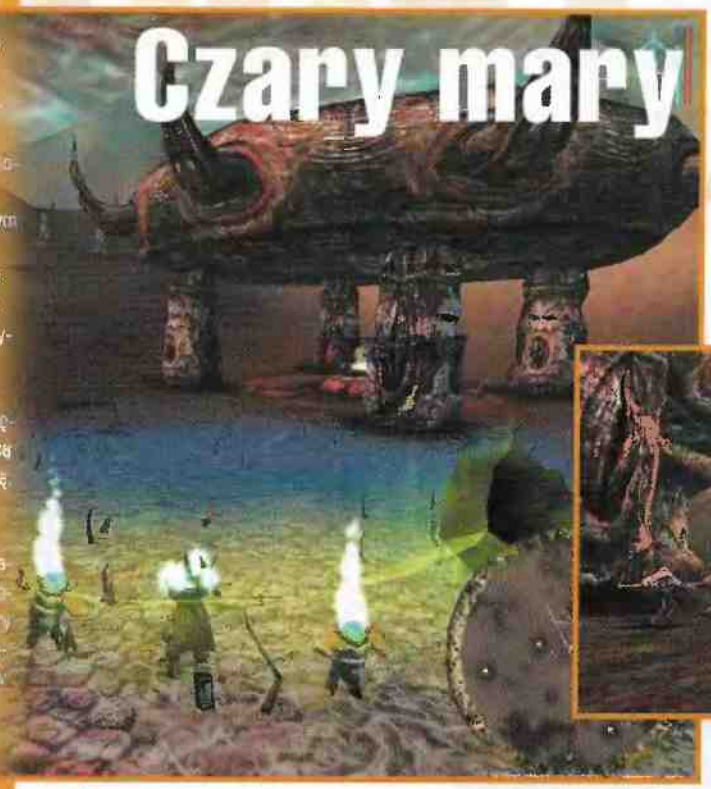
Firma Hasbro, gigant przemysłu zabawkarskiego, uchyliła po raz kolejny rąbka tajemnicy okrywającej już od kilkunastu dobrych miesięcy najnowsze dzieło symulatorskiego oddziału koncernu. Mowa tu oczywiście o przeniesieniu w wirtualną rzeczywistość "latającej fortecy" bombowca B-17. Do wyboru będziemy mieli dziesięć miejsc siedzących: pilota, nawigatora, bombardiera, inżyniera i strzelców pokładowych, a co ważniejsze tylko profesjonalne zgranie ręki z okiem zagwarantuje sukces, bo tych dziesięciu żołnierzyków musimy obsłużyć niemal jednocześnie. Misje, jak to zazwyczaj z bombowcami bywa, polegać będą na bombardowaniu. W przerwach trzeba będzie nieco pona-

wigować, zlokalizować odpowiednie cele, uchronić się przed zestrzeleniem i wrócić cało do domu, ale również zasiąść za sterami osłaniających "fortece" myśliwców. B-17 okraszono, jak na profesjonalny produkt przystało, porządną grafiką 3D i multiplayerem. Nalot planowany jest tej jesieni.

Czary mary

SACRIFICE (Shiny Entertainment)

Duet Shiny Entertainment i Interplay postanowił ostatecznie poświęcić się, aby zaspokoić wymagania graczy. Sytuacja przedstawia się następująco. Przywdziewając szaty pewnego czarownika-księżnika musimy uspokoić jednego z pięciu zagniewanych bogów. Jedynym sposobem na to jest pokonanie przeciwników i oddanie ich dusz w hołdzie bogom. Będziemy zatem przemierzać rozległe tereny, wzniecać bitwy i oczywiście eksterminować wrogie istoty. Tych natomiast będzie 55 rodzajów, każda wyposażona w inne moce i zaklęcia. Magia pełni w SACRIFICE znaczącą rolę. To dzięki niej kontrolujesz pogodę, wzniecasz pożary, dewastujesz miasta i prujesz flaki monstrualnym potworom, których na raz na polu bitwy znaleźć się może nawet kilkanaście egzemplarzy. Gdy do tego dodamy elementy gry akcji, tworzenie postaci i podobno najprostszy w obsłudze edytor poziomów to okaże się, że warto się poświęcić.



SYDNEY 2000 (Eidos)

Co czeka nas w wakacje? "Wakacje!" krzykną niektórzy. Prawda. Tyle, że w ich czasie odbędą się Letnie Igrzyska Olimpijskie w Sydney. Z nadarzającej się okazji nie mógł nie skorzystać Eidos, rezerwując sobie prawa wydawania gier z pięcioma kółkami w tytule na najbliższe sześć lat. I tak saga rozpocznie się już w sierpniu, kiedy na półki trafi Sydney 2000 — jedyny oficjalny, wirtualny przedstawiciel olimpijski. Wśród zaimplementowanych dyscyplin znajdziemy: rzut młotem, kilof... uuups oszczepem, bieg na 100 metrów, trójskok, skok w zwyż, pływanie na 100 m, sprint rowerowy, strzelanie, **podnoszenie ciężarów**, skoki do wody i slalom w kajaku. Autorzy zadbali ponoć o grafikę w wysokiej rozdzielczości i animacje postaci wykonane przy pomocy zawodników w technologii motion-capture. Mnie ciekawi jedna sprawa: jak do **ciężkiej** cholery można zasymulować podnoszenie **ciężarów**?

GALAGA: DESTINATION EARTH (Hasbro)

Odświeżanie nigdy jeszcze nie wyszło nikomu na złe. Z tego założenia wyszli szefowie Hasbro, zlecając opracowanie nowej wersji zręcznościówki GALAGA. Zasiadamy w niej za kosmiczną kierownicą kosmicznego niszczyciela, dzięki któremu musimy wyeliminować zło nadciągające w postaci okrutnych kosmitów. Ścigać ich będziemy po niemal całej przestrzeni kosmicznej, polach asteroidów i pierścieniach planetarnych, aby na końcu zawitać na mamuskę Ziemię i dać zielerńcom wycisk w miastach. Przy okazji pozbieramy nieco zielonej broni i resztek statków, które umożliwią rozbudowanie naszego arsenału. Zgodnie z wszystkimi kanonami sztuki, co jakiś czas natrafiać będziemy na miły przerywnik umożliwiający m.in. odzyskanie utraconych statków, które wraz z planetami, broniami i power-up'ami zostały zaszyte w nieodzownym TszyDe.

Żwawy staruszek

PAC-MAN (Hasbro)

Pamiętacie grę PAC-MAN? Tak, tak, ten staruszek ukazał się na monitorach komputerów w roku 1980 i bynajmniej nie umarł, a co lepsze, postanowił przeżyć drugą młodość. Nasz ulubiony zjadacz kropeczek staje przed nie lada problemem. Otóż pięć magicznych pigułek zaopatrujących Pac-Planetę zostało brutalnie skradzionych i w dodatku rozproszonych w czasoprzestrzeni przez odwiecznych Pac-Wrogów, czyli Duchy. Nienażarty kolega musi przebrnąć przez pięć krain, od starożytnego Egiptu do Dzikiego Zachodu, odnaleźć pigułki i zwrócić je planecie, zanim jej wnętrze całkowicie wygaśnie. Do poruszania się w czasie służyć mają specjalne portale, jednakże mocno chronione przez bezkościste stwory. Nieco ponad ćwierć setki poziomów i 133 labirynty pełne niesamowitych pogoni, dopalaczy i innych cudów — to wszystko czeka na nas już w październiku. Wtedy ma właśnie zakończyć się face-lifting klapiącej paszczą buźki.

Lara jak żywa

TOMB RAIDER THE MOVIE

Od kilku miesięcy krążą po świecie pogłoski na temat losów pełnometrażowej, kinowej wersji przygód Lary Croft. Jedna z plotek została wyjaśniona, kiedy okazało się, że za produkcję filmu zabrała się firma Paramount Pictures. Wszystkich dręczyła jednak myśl: kto zagra pannę Croftównę? Czyżby Czarek Pazura albo Bogus? Eidos rozwiał wszystkie wątpliwości — Larę Croft zagra zdobywczyni Oskara, laureatka trzech Złotych Globów — Angeline Jolie, która wystąpiła m.in. w filmach "Hackers", "Girl Interrupted" i "Bone Collector". Zgodnie z wcześniejszymi zapowiedziami za reżyserię zabrał się Simon West, znany z "Córki Generała" i "Con Air". Bez wątpienia film zgromadzi w kinach olbrzymią publikę, podobnie jak uczynił to nie najlepszy przecież "Mortal Kombat", ale czy okaże się kasowym sukcesem? Jedno jest pewne — recenzję na pewno przeczytacie w którymś z numerów Resetu. Tyle, że nikt nie potrafi powiedzieć, w którym — terminu premiery nie ustalono.

Konia za królestwo

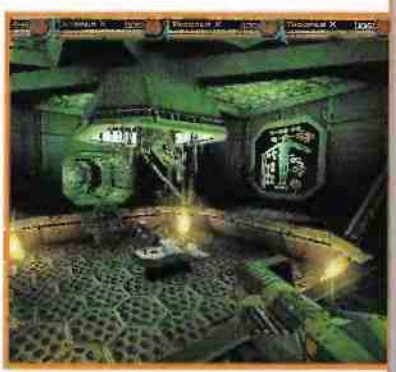
THREE KINGDOMS: FATE OF THE DRAGON [Eidos]

Kiedy w XIV wieku niejaki Luo Guanzhong napisał historyczne opowiadanie zatytułowane "The Three Kingdoms", na pewno nie spodziewał się, że siedemset lat później ktoś inny na podstawie jego twórczości zapragnie zrealizować grę komputerową. TRZY KRÓLESTWA to klasyczna strategia czasu rzeczywistego, opisująca najbardziej znane i burzliwe dzieje Cesarstwa Chińskiego. Co ciekawe, za przygotowanie gry zabrał się chiński zespół Overmax, po podpisaniu umowy z Eidosem na dystrybucję gry na całym świecie oprócz... Chin. Oprócz terminu wydania TRZECH KRÓLESTW, który został ustalony na jesień tego roku, o grze nie wiadomo zbyt wiele. Właściwie to nie opublikowano nic prócz screeshotów, którymi zostaliśmy wręcz zasypani.

Powrót zielonych

X-COM ALLIANCE [Microprose]

Obcy rodem z Microprose uderza po raz kolejny. Tyle, że tym razem w postaci strzelanki pierwszoosobowej z rozbudowanymi elementami dowodzenia grupą komandosów. Ogólne zasady gry pozostały niezmienione: ufoki nas najeżdżają, a my na nich drużyną bohaterskich żołnierzy, których twarde mięśnie, lśniące bronie i obcisłe kombinezony stanowią barierę nie do przejścia. Gra pracuje na nieco zmodyfikowanym silniku UNREAL i umożliwia jednoczesne dyrygowanie nie-świętą trójcą obrońców planety. Kontrolę nad akcją możemy także zlecić komputerowi, a samemu zająć się treningiem oddziałów, rozpracowywaniem obcej technologii, uzbrajaniem komandosów lub też wypraszaniem zielonych w kolejnej misji. Nie zapomniano też o obowiązkowym w dzisiejszych czasach multiplayerze. Atak kolejnej gry z serii X planowany jest na połowę listopada. Chyba, że się chłopaki na liściach poślizną.



Tylko dla zimnokrwistych

CALL OF CTHULHU [TBD]

.. a właściwie CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH, to zapowiadana już przez nas mieszanka szybkiej gry akcji, erpega i przygodówki, będąca obiektem kultu dla fanów prozy pana Lovercrafta i wielbicieli tytułowego papierowego RPG. Dziś wiemy już nieco więcej. Historia zaczyna się zgodnie z planem, czyli tajemniczo. Jako detektyw musisz odnaleźć pewnego mężczyznę, który zniknął w niewyjaśnionych okolicznościach. Podczas wojaży po krainie Mythos zaczniesz rozumieć, czym jest świat, w którym żyjesz, i kim są Wielcy Przedwieczni, chcący podbić Ziemię. ZEW CTHULHU został podzielony na cztery opowieści, które przeniosą nas w świat Innsmouth — tajemniczej wioski rybackiej, egipskich wykopalisk i wreszcie Krainy Snów. Mroczna grafika i ściskające gardło odgłosy to tylko otoczka gry, w której życie zależy od odpowiedniej strategii działania i dobrze zaplanowanych, ukradkowych ruchów.

BANDYCI SZANUJĄCY PRZEZ CHWILĘ

Wielu z was widziało zapewne w telewizji serial dokumentalny przedstawiający najniebezpieczniejsze i najtragiczniejsze policyjne pościgi wszechczasów. Pędzący ulicami Nowego Jorku taksówkarz masakrujący każdego, kto mu wpadnie pod koła, czy też bandyta uciekający szkolnym autobusem to ciężki chleb powszedni północnoamerykańskich gliniarzy. Fox Interactive postanowił uwirtualnić owe telewizyjne widowisko i dać wszystkim szansę zmierzenia się z policją bądź też z piratem drogowym. W tym miejscu ucieszą się fani posoki na przedniej szybie — akcja gry umiejscowiona została w olbrzymiej metropolii pełnej przeszkód i niebezpiecznych miejsc. I żeby nikt nie miał złudzeń, że rzecz dzieje się prawie naprawdę — profesjonalnym komentarzem zajął się szeryf amerykańskiej policji. Chłopaki z "drogówki" — bo boju!

Nowi chłopcy w mieście

MAGELORDS & CRIMSON ORDER

Pewnego pięknego dnia kilka osób opuściło mury siedzib Electronic Arts i Microprose. Następnie osobnicy ci spotkali się i postanowili założyć firmę Kinesoft, wychodząc z założenia: "kto nie pracuje, ten jeść nie ma za co". Pierwszymi dziećmi no-

wopowstałego związku będą bliźnięta MAGELORDS i CRIMSON ORDER (premiera — 2001). Pierwsze z nich to epicka opowieść o walce, magii i Imperium, usadowiona pod koniec Czwartej Ery. Nasz bohater musi zbudować od podstaw państwo, które wystawiwszy potężną armię złożoną z herosów i potworów, będzie zdolne pokonać wojska zła. CRIMSON ORDER to z kolei futurystyczna gra akcji z widokiem 3D, w której gracz przyjmuje rolę dowódcy powstańców walczących o uratowanie międzygalaktycznej kolonii, którą niechybnie chcą zrównać z glebą obcy najeźdźcy. Wstrząsające misje, zapierające dech grafika i wciągająca fabuła to magnes, którym chce przyciągnąć nas Kinesoft. Całkiem nieźle jak na pierworodnego.

ERRATA

W poprzednim numerze błędnie podaliśmy na okładce tytuł gry NFS: PORSCHE 2000. NFS: PORSCHE UNLEASHED to nazwa, pod jaką gra ukazała się w USA, a nie w Europie. W sklepach szukajcie więc NFS: PORSCHE 2000. Wszystkich zainteresowanych gorąco przepraszamy.

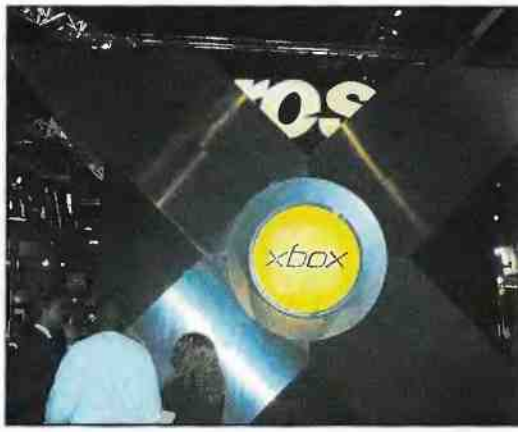
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

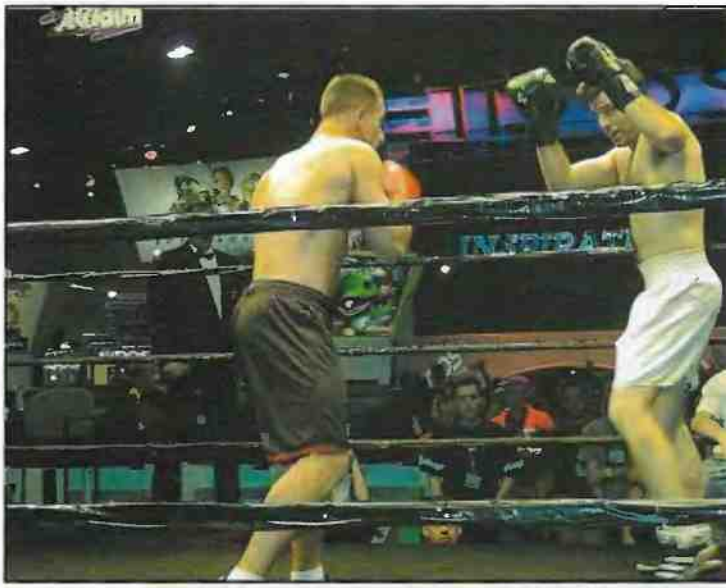
Stany, gry i piękne kobiety.

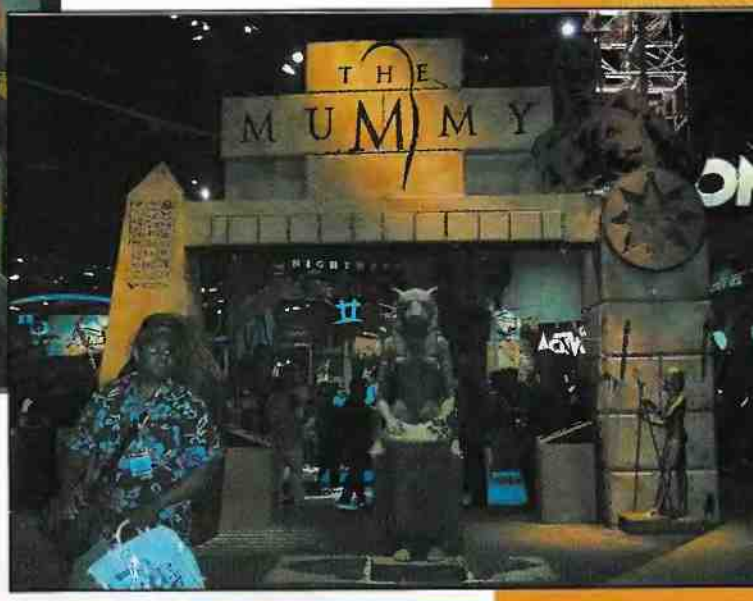
JUŻ PO RAZ SZÓSTY W USA ZORGANIZOWANO TRZYDNIOWE TARGI ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO, CZYLI W SKRÓCIE E3. PONOWNIE ODBYŁY SIĘ ONE W WIELKIM CENTRUM TARGOWYM W LOS ANGELES — CONVENTION CENTER. TRADYCYJNIE BYLI NA NICH WSZYSCY, KTÓRZY CHCĄ SIĘ LICZYĆ W BARDZO DYNAMICZNIE ROZWIJAJĄCEJ SIĘ BRANŻY GIER KOMPUTEROWYCH: PRODUCENCI, WYDAWCY, DYSTRYBUTORZY ORAZ MEDIA. Z POWYŻSZEGO ZESTAWIENIA WYNIKA, ŻE NIE MOGŁO NA NICH ZABRAKNĄĆ REDAKCJI RESETU. DZIĘKI NAM MACIE JAKO PIERWSI RELACJĘ Z TEGO WYDARZENIA, KTÓRE ZAKOŃCZYŁO SIĘ PRZECIEŻ ZALEDWIE KILKA DNI TEMU, BO 13 MAJA.

Oficjalne liczby, ogłoszone tuż przed targami przez Interactive Digital Software Association, organizatora targów, są następujące: 2400 nowych produktów (nie licząc hardware'u) z 14 różnych gatunków i 550 tysięcy metrów powierzchni wystawowej (czyli bez różnych chodniczków, przejść i innych takich). Dane te pochodzą z badania przeprowadzonego pośród wystawców podczas ich rejestrowania. Z tej samej ankiety wynika, że najpopularniejsze są gry akcji, choć najlepiej sprzedają się strategie oraz, że wszyscy producenci gier widzą przyszłość, a jakże, przez pryzmat internetu i dlatego wielu z nich już pracuje nad grami, których główną siłą ma być tryb multiplayer. Jeszcze jeden trend jaki dało się zauważyć — niemal wszyscy chcą jakość swojej gry poprzeć agresywnymi kampaniami promocyjnymi, w których główną rolę odgrywać będą znane postacie ze świata mody, film, sportu i wielu innych. Aż 455 nowych gier będzie albo miało w tytule jakieś znane nazwisko, albo też słynna postać wystąpi w samej grze, lub choćby jedynie w reklamówkach. Lennox Lewis, Pamela Anderson... znacie ich? Choć przyznam, że czasami moda na zatrudnianie znanych ludzi wywoływała we mnie śmiech, jak na przykład nazwanie gry, będącej symulatorem piłki nożnej, nazwiskiem najsłynniejszej amerykańskiej... piłkarki! Świat zwariował. Nie myślałem, że jest już na świecie ktoś, komu ten sport kojarzy się z kobietami.

Oprócz wymienionych, był jeszcze jeden, nieco niepokojący trend. Tytuł jednego z artykułów, jaki ukazał się w prasie targowej brzmiał złowrogo: „Czy PeCet umarł... znowu?" Przyznam, że taka refleksja musiała się nasunąć każdemu zwiedzającemu targi w Los Angeles. Nie chodzi, broń Boże, o to, że gier na nasze ukochane komputery osobiste na E3 nie było albo, że było ich mniej niż choćby przed rokiem. Nie. Nic z tych rzeczy. Gier było mnóstwo, pokazano całą masę fantastycznych, nowych produktów na PC, często będących nawet w fazie niezbyt zaawansowanego developingu. Tyle tylko, że wszystkie one gdzieś



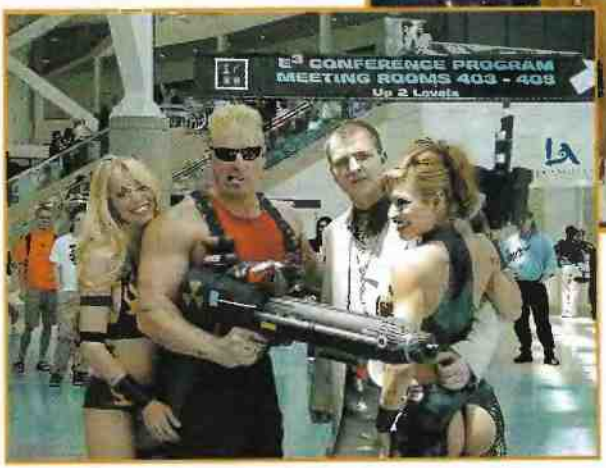




ginęły, przyduszone atakującymi zewsząd konsolami.

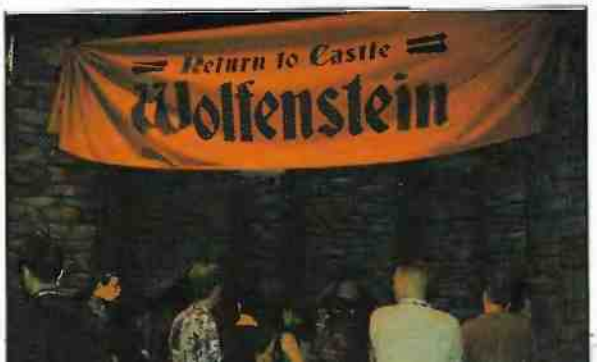
Oprócz starych i dobrze wszystkim znanych modeli: Sega Dreamcast, Sony Playstation, Nintendo 64 czy GameBoy Color, zaprezentowano dwie zabawki, które dopiero mają trafić do sklepów w Europie i Stanach. Mowa oczywiście o X-Box Microsoftu i Sony Playstation 2. Między nimi też było widać różnicę sił. Przeważała i to zdecydowanie PSX2, gdyż jest to produkt już namacalny (premiera w Japonii już się odbyła), a X-Box ma się ukazać dopiero w przyszłym roku. PSX2 była po prostu wszędzie. Po pierwsze Sony zajęło centralną pozycję w hali, gdzie pokazywano najwięcej gier konsolowych, a poza tym była obecna na większości stoisk innych wydawców gier. Wejścia do głównej hali tradycyjnie strzegło stoisko Electronic Arts, ale prawdę mówiąc, można się było pomylić i pomyśleć, że to również stoisko firmy Sony — napisy Electronic Arts i Sony Playstation 2, były niemal równej wielkości, a ten drugi nawet lepiej widoczny. Ci, którzy do miłośników konsol nie należą, najbardziej mogli się załamać oglądając film promocyjny firmy Interplay — utrzymany w konwencji modnego na całym świecie teleturnieju Milionerzy, kończył się morałem (prawidłowa odpowiedź na ostatnie pytanie konkursu), że jedynym sposobem na sprzedanie miliona egzemplarzy jakiejkolwiek gry, jest stworzenie jej w wersji na PSX2, co zresztą stanie się wytyczną nowej polityki Interplaya, firmy uznawanej za jednego z ostatnich obrońców rynku gier na komputery PC.

X-Box Billa Gatesa również został zaprezentowany jedynie w formie filmu, co pozostawiło spory niedosyt u tych, którzy zdecydowali się ten film obejrzeć — w kolejce trzeba było stać dobre pół godziny. Praktycznie jedyną sensowną informacją, jakiej owa projekcja dostarczała, była wzmianka o miliardzie operacji, które X-Box ma umieć na raz wykonać. Czy to dużo, czy mało — przekonamy się za rok. Wiele wskazuje na to, że targi E3'2001 mogą przebiegać pod znakiem krzyża. Ale póki co, nie bójcie się. Już przy pierwszym



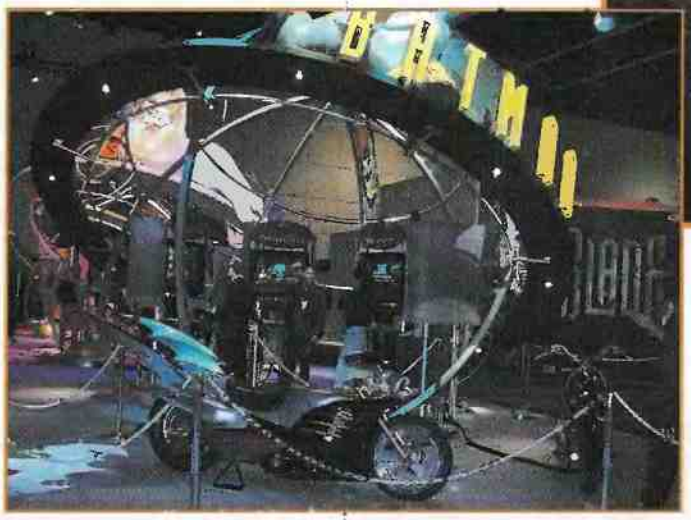
szturmie konsol, jaki miał miejsce kilka lat temu, sceptycy wróżyli koniec grom na PC, a te jednak przetrwały. Tak będzie i tym razem. A żeby nie być gołosłownym...

Jeszcze dwa tygodnie przed E3 zastanawiałem się, czy tak naprawdę jest po co jechać — wszystko wskazywało na to, że będą to te same gry, o których głośno już od wielu miesięcy, które już były pokazywane podczas wrześniowych targów ECTS w Londynie. Ale zaczęło się. Niemal wszyscy sięgnęli do sprawdzonych źródeł i zapowiedzieli, że zabierają się do produkcji długo oczekiwanych sequeli: Infogrames ogłosił, że pokaże DRIVER 2 oraz ALONE IN THE DARK 4, Eidos — COMMANDOS 2, SOUL REAVER 2, Activision — RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN, LucasArt — ESCAPE FROM MONKEY ISLAND, Blue Byte — SETTLERS 4 i BATTLE ISLE 4, Westwood — RED ALERT 2, Havas — prawie finalną wersję DIABLO 2 oraz wreszcie grywalną WARCRAFT 3, a Interplay — też prawie skończoną BALDUR'S GATE 2! Co najważniej-



sze, po bliższych oględzinach stwierdzam, że wszystkie te tytuły, i to bez wyjątku, wyglądają na takie, na które warto czekać.

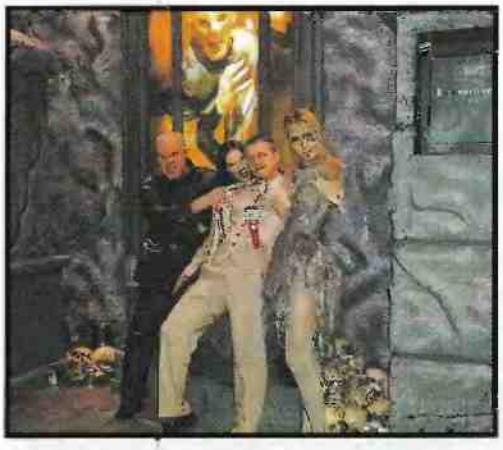
Do serii sequeli doszła seria nowych fantastycznych pomysłów. Znów błysnął autor MESSIAHa David Perry pokazując mi, jak obiecał, SACRIFICE — grę akcji, w którą oglądałem przez specjalne okulary 3D. O 14.00 każdego dnia, na stoisku Electronic Arts kolejne ze swych rewolucyjnych dzieł pokazywał — BLACK & WHITE — prezentował sam Peter Molyneux, Bungie oprócz już słynnej mangowej gry akcji ONI, pokazał filmik z długo oczekiwanej gry HALO. Ale dla mnie największym hitem targów był MAX PAYNE — gra akcji, której engine został zaprojektowany wprost fantastycznie i sceny walki wyglądają jeszcze bardziej widowiskowo niż w DEVIL INSIDE. Nie wiem, czy udało mi się wymienić wszystkie najważniejsze gry targów — jeszcze jestem podekscytowany, gdyż piszę ten artykuł zaledwie kilka godzin po zakończeniu E3, więc mogło mi coś umknąć. Ale nie martwcie się — za miesiąc pełna, dużo bardziej obszerna lista najważniejszych gier targów. Dość powiedzieć, że najwięcej można się spodziewać po grach firm Interplay, Gathering of Developers — one miały zdecydowanie najwięcej nowatorskich i dobrze opracowanych pomysłów.



Ach, byłbym zapomniał — Polacy nie gęsi. Tym razem jednak nie dlatego, że któraś z rodzimych firm postanowiła zainwestować w stoisko, jak to miało miejsce choćby podczas wrześniowego ECTS, ale dlatego, że dwa wydarzenia, które w Polsce miały miejsce, były nieraz omawiane w kuluarach różnych stoisk. Informacja o umowie podpisanej w przez wydawnictwa Future Publishing z Anglii oraz SilverShark z Polski pojawiała się nawet w szanujących się publikacjach branżowych. Dokument ten, ogłaszany kilka tygodni temu przez stronę polską jako umowa o współpracy okazał się zwykłym pokwitowaniem zakupu. Oczywiście firmy polskiej przez brytyjską.

Druga kwestia, o której możecie zresztą poczytać na jednej z sąsiednich stron, to ExtraGra. Relację z konferencji poświęconej ExtraGrze pisałem na tydzień przed targami i obiecałem w niej, że w Los Angeles spróbuję znaleźć odpowiedź na pytanie: czy to konkurencja firmy CD-Projekt tak wielki raban podniosła, że zablokowała im interes, który miał się okazać złotym, czy też to CD-Projekt, zabiegając o maksymalne obniżenie ceny MESSIAHa, zapomniał że partnerom — w tym przypadku firmom Virgin i Interplay — „numerów" się nie wycina. Pojechałem, powęszyłem, dotarłem do kogo trzeba i ot, czegom się dowiedział: okazało się, że MESSIAH za 29.90 się w Polsce nie ukaże, ponieważ ci, którzy mieli go wydać, sami sobie strzelili gola. Kontrakt rzeczywiście był podpisany i to na bardzo niską cenę, ale kiedy goście z Virgin dowiedzieli się, że gra ma zostać wydana w formie gazety — co po ostatnich akcjach z dołączaniem pełnych wersji gier do gazet (nie tylko w Polsce) wywołuje drgawki u większości zachodnich wydawców — wpadli w straszny szał i nie tyle „poprosili", jak to brzmiało w oficjalnym komunikacie firmy CD-Projekt do prasy, ale zażądali wstrzymania akcji pod tytułem „ExtraGra: MESSIAH". Co będzie dalej — nie wiem. Kolejnych pytań — czy MESSIAH w ogóle się w Polsce ukaże i czy gry firm Virgin i Interplay będą dalej dystrybuowane przez CD-Projekt — nie zdążyłem zadać, gdyż mój rozmówca musiał pędzić na kolejne spotkanie, a i mój zegarek tykał coraz bardziej nerwowo. Na targach E3 ciężko nawet uścisnąć dłoń komuś, z kim nie było się wcześniej umówionym. Mnie udało się z taką osobą zamienić parę słów, co uważam za duży sukces.

Inną ciekawostką, o której nie wszystkim udało się dowiedzieć, jest powstanie nowego site'u internetowego www.freeloader.com, z którego można będzie za darmo ściągać pełne i oryginalne gry. Całkowicie legalnie. I to nie byle jakie. W pierwszej ofercie pośród czterdziestu innych pojawią się na przykład GRAND THEFT AUTO oraz HIDDEN AND DANGEROUS. Strona na razie jest w fazie betatestów, ale już zdążyło odwiedzić ją ponad 3mln internautów. O dalszym rozwoju będziemy informować na bieżąco.



Ciąg dalszy za miesiąc. W drugiej części relacji z E3 przeczytacie dokładnie kto co pokazał i czego kiedy należy się spodziewać. A tymczasem...

Piotr Pawlak

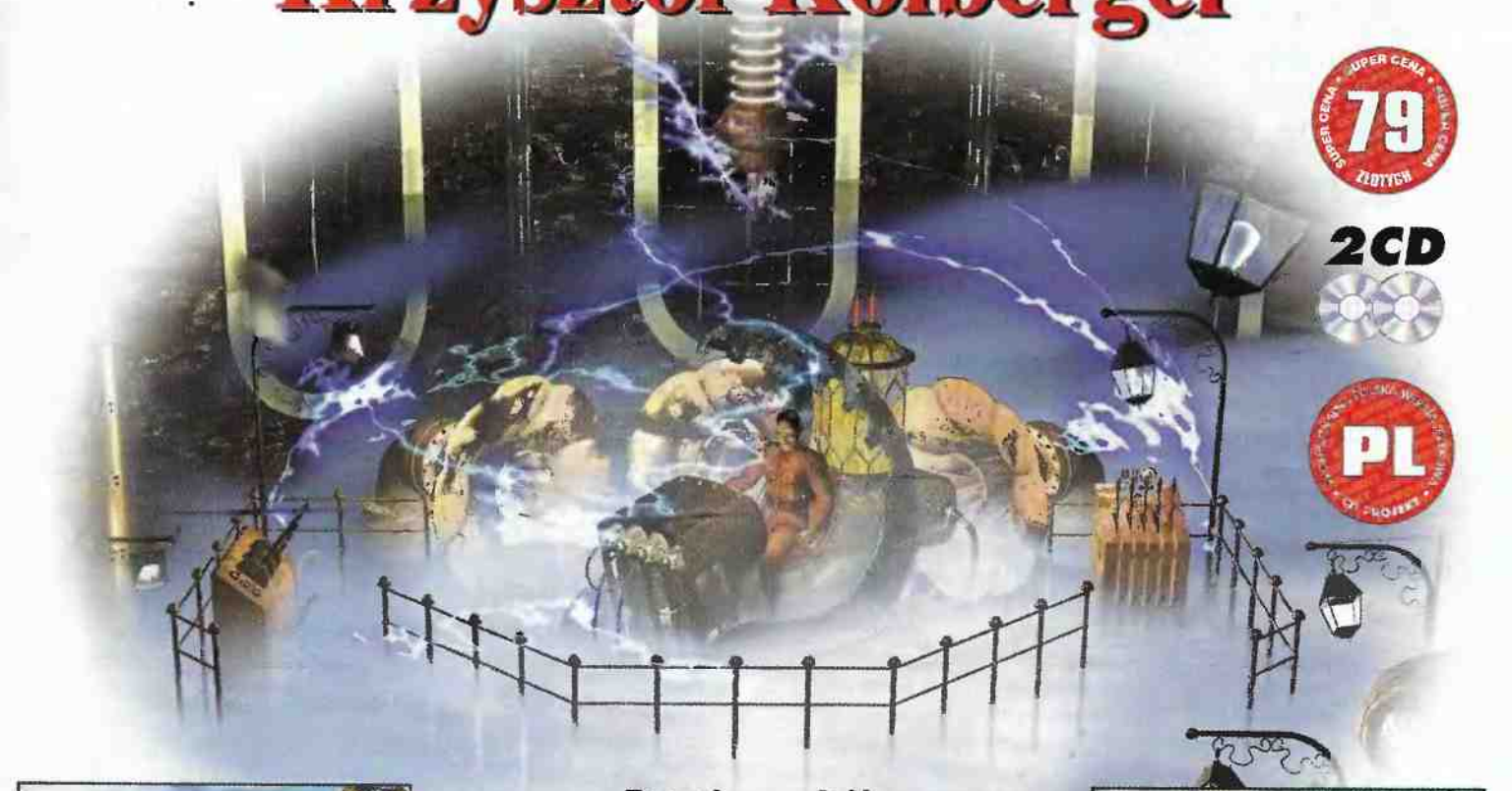
Już w sprzedaży doskonała gra przygodowa po polsku w niskiej cenie!

Adaptacja powieści Georga Wellsa

WEHIKUŁ CZASU

w roli głównej

Krzysztof Kolberger



Poznaj przyszłość i przeszłość, udaj się w podróż poprzez czas i światy! Daj się ponieść fantastycznej opowieści w nowej grze przygodowej firmy Cryo, nawiązującej do dzieła Georga Wellsa.

Początkowo dzień, w którym zbudowałem maszynę czasu, wydawał mi się najważniejszym dniem w dziejach całej ludzkości. Maszyna otwierała nowe możliwości - eksploracji przeszłości i przyszłości oraz poznania istoty czasu. Teraz już wiem, że był to przeklęty dzień. Jestem uwięziony w innym czasie w którym jestem obcym, tak jak obcy mi jest świat który zastałem.
Moja pierwsza podróż i pierwsza potworna porażka...
Wehikuł Czasu to nowa, gra przygodowa, w której wcielasz się w naukowca, który w wyniku eksperymentu przenosi się przez pomyłkę w bardzo odległą i obcą przyszłość, gdzie świat targany jest sztormami czasowymi, słońce nigdy nie pojawia się na horyzoncie, a życie ludzi stało się koszmarem.

W tym dziwnym świecie rozpoczniesz fascynującą podróż do Twoich czasów. W swojej wielkiej podróży poznasz różne okresy historii ludzkości od najbardziej Ci obcych, aż po czasy Twojej własnej młodości!
Już dziś rozpocznij przygotowania do najdłuższej podróży poprzez czas i przestrzeń!

- Nieliniowa fabuła, dzięki której możesz grać w Wehikuł Czasu wielokrotnie i za każdym razem możesz napotkać nowe sytuacje i ukończyć grę na różne sposoby.
- Każda z napotkanych postaci ma własną rozwiniętą sztuczną inteligencję dzięki której jej zachowanie jest unikalne i jest związane z jej własnymi celami i potrzebami.
- Akcja ukazana z perspektywy trzeciej osoby z sugestywną grafiką powstałą dzięki oryginalnej kombinacji grafiki prerenderowanej i liczonej w czasie rzeczywistym.
- Niesamowita ścieżka dźwiękowa z utworami przygotowanymi m.in przez muzyków z francuskiej grupy ONB (dwie złote płyty we Francji) nadająca rozgrywce niepowtarzalny klimat.

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

cryo INTERACTIVE

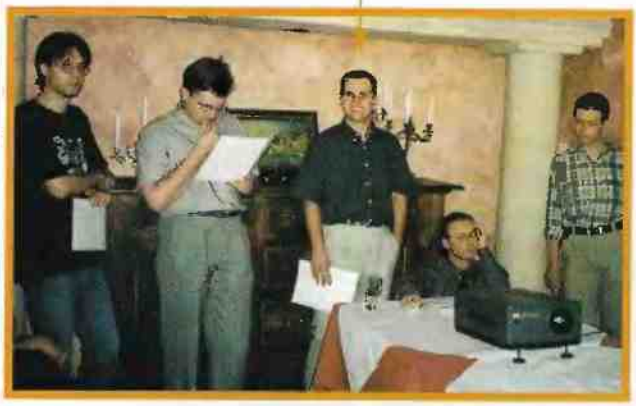
JUŻ W CZERWCU...
AZTEC

Fascynująca gra przygodowa, której akcja toczy się w zaginionym złotym mieście Azteków.

Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69;
Sklepy firmowe CD Projekt: Kraków ul. Sterowiśtna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Perecа 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 1999 Cryo Interactive Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt 03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00.

Kwiecień miesiącem konferencji



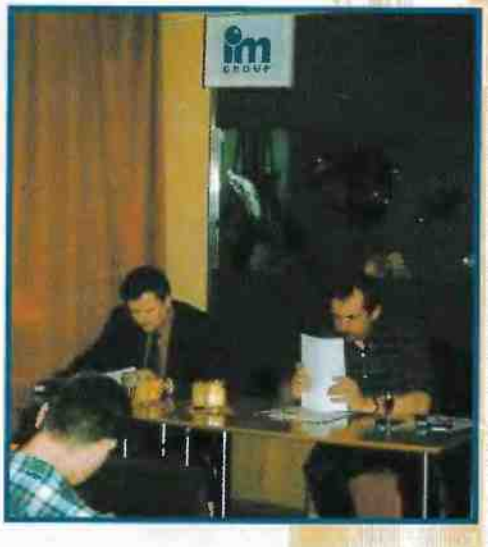
W czwartek 20 kwietnia w Warszawskiej restauracji Venezia odbyła się konferencja prasowa zorganizowana przez firmę CD-Projekt. Spotkanie poświęcone było sprawie, o której ostatnio huczy w branży gier komputerowych, i to nie tylko w Polsce. ExtraGra. Tak właśnie nazywa się najnowszy cykl produktów firmy CD-Projekt, który to wzbudził tyle kontrowersji i pytań.

29.90 — to cena, za jaką gracze mieli kupić grę MESSIAH (recenzja z oceną 9/10 w numerze 4/2000), a potem kolejne świetne gry akcji. Ruszyła wielka kampania reklamowa, nakłady na promocję pobiły wszelkie dotychczasowe rekordy, gracze napalili się jak nigdy dotąd i... okazało się, że gra się nie ukaże. Jak do tego doszło — o tym za chwilę. Póki co, wydanie MESSIAHa zostało zawieszone, a pierwszą grą z cyklu ExtraGra ma być DEVIL INSIDE. Premiera 15 czerwca.

Oficjalna wersja wydarzeń, przedstawiona przez CD-Projekt jest następująca: kontrakt był już podpisany, wszystko dopięte na ostatni guzik, gdy nagle na skutek pewnych nacisków na firmę Virgin, sprzedającą MESSIAHa w Europie, realizację umowy wstrzymano na czas nieokreślony. Nikt wyraźnie nie powiedział, skąd pochodziły naciski, nazwane naukowo „lobbingiem", ale słowo „konkurencja" wisiało w powietrzu.

I rozpętała się burza. W ciągu kilku następnych dni na różnych site'ach internetowych pojawiały się informacje próbujące rzucić nieco światła na ów tajemniczy lobbing. Pojawiło się również przypuszczenie, że CD-Projekt nigdy nie miał pozwolenia na sprzedaż MESSIAHa po tak niskiej cenie i gdy szefowie Virgin dowiedzieli się o tym fakcie, dostali piany na ustach i zdecydowanym ruchem zablokowali cały interes. Po prostu bali się, co zresztą zrozumiałe, reeksportu taniego MESSIAHa do krajów Unii Europejskiej, tym bardziej, że gra miała się ukazać w wersji angielskiej, wbrew wcześniejszym zapowiedziom. Te informacje pochodzą jednak ze źródeł anonimowych i nie potwierdzonych, dlatego mimo iż niektóre brzmią dość prawdopodobnie, na razie nie można ich przyjmować za oficjalną wersję wydarzeń. Na tą będziemy musieli chyba poczekać do E3 i pierwszych dni po targach. Póki co: MESSIAH miał być, a go nie będzie. Czyli prawie jak w ruskim cyrku.

Natomiast 27 kwietnia, również w czwartek, w restauracji Nautilus należącej do dziennikarza Wojtka Jagielskiego, konferencję zwołała konkurencja CD-Projektu. Właściwie to aż trze firmy: dwie stare i jedna nowa. Te pierwsze to Mirage Media i IPS Computer Group, a ta nowa — IM Group, czyli twór, jaki dopiero co powstał w wyniku fuzji dwóch poprzednich. Tym razem temat nie jest ani przez chwilę kontrowersyjny — Mirage potrzebował szmalu, IPS poszerzenia asortymentu, dogadali się i już. W ofercie IM Group pojawią się gry takich zagranicznych wydawców, jak Electronic Arts, Eidos Interactive, 3DO Company, Empire Interactive, Novalogic Ltd., Lego Media, Codemasters, Emme Interactive i Titus Software. Sprawa ExtraGry przewinęła się oczywiście tu i ówdzie w rozmowach, ale żaden komentarz nie rzucił nowego światła na tą zagadkową sprawę. N jej wyjaśnienie chyba powinniśmy poczekać aż do pierwszych dni po targach E3, więc pewnie napiszemy o tym dopiero za miesiąc, ale rzućcie okiem na naszą gorącą relację, może już tam uda się przemycić kilka szczegółów.



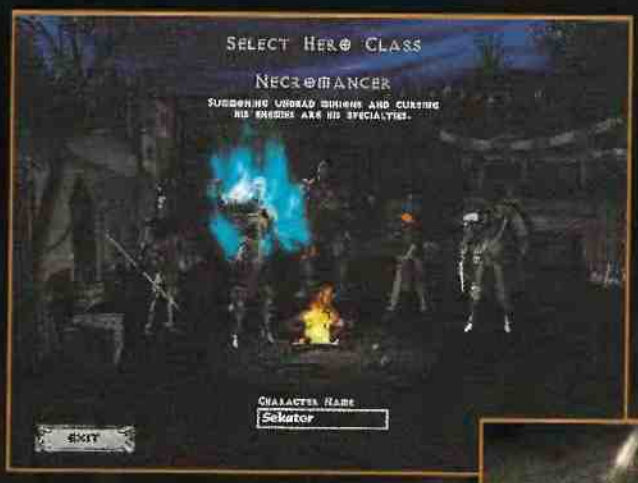
Dbecny tu i ówdzie

Piotr Pawlak

PLANY WYDAWNICZE

PLANY WYDAWNICZE

TYTUŁ	WERSJA PL	WYDAWCA	PREMIERA	CENA	DYSTRYBUCJA
Daikatana	❑	Eidos	00-05-23	?	IM Group
Euro 2000	❑	EA Sports	koniec maja	?	IM Group
Nascar 2000	❑	EA Sports	koniec maja	?	IM Group
Enemy Engaged					
— Comanche vs Hokum	❑	Empire	koniec maja	?	IM Group
Pro Pinabll Fantasies	❑	Empire	koniec maja	?	IM Group
Deus Ex	❑	Eidos	czerwiec	?	IM Group
F1 World GP	❑	Eidos	czerwiec	?	IM Group
Shogun	tak	EA	czerwiec	?	IM Group
Croc 2	❑	EA	czerwiec	?	IM Group
Ultima On-Line: Renaissance	❑	EA	czerwiec	?	IM Group
Crusaders of M&M	tak	3DO	czerwiec	?	IM Group
Heroes of M&M3					
— Armagaeddon's Blade	tak	3DO	czerwiec	?	IM Group
Might & Magic 8	tak	3DO	czerwiec	?	IM Group
Tachyon: The Fringe	❑	Novalogic	czerwiec	?	IM Group
O dwóch takich,					
co popsuli księżyc	tak	Mirage	czerwiec	39	IM Group
Wehikuł Czasu	tak	Cryo	00-05-24	79	CD-Projekt
Gunship!	❑	Hasbro	00-05-24	79	CD-Projekt
Rollercoaster Tycoon:					
Dysk Dodatkowy	tak	Hasbro	00-05-31	39	CD-Projekt
Aztec	tak	Cryo	00-06-07	69	CD-Projekt
Invictus	tak	Interplay	00-06-14	79	CD-Projekt
Devil Inside	tak	Cryo	00-06-15	29,90	CD-Projekt
Majesty	tak	Hasbro	00-06-21	79	CD-Projekt
Asterix i Obelix kontra Cezar	tak	Cryo	czerwiec	69	CD-Projekt
Diablo 2	tak	Blizzard	00-06-01	159	CD-Projekt
Hype: The Time Quest	tak	Ubisoft	koniec maja	?	LEM
Skout	tak	Modern Games	koniec maja	69	CODA
Traitor's Gate	tak	Day Dream	koniec maja	79	CODA
Kryształowy klucz	tak	Dreamcatcher	czerwiec	poniżej 100	CODA
Zwariowany Czarodziej 2	tak	Savannah	czerwiec	poniżej 100	CODA
Submarine Titans	tak	Pan Interactive	czerwiec	poniżej 100	CODA
Metal Fatigue	❑	Take 2	00-06-05	159	Optimus
Reach for the Stars	❑	ME/Red Orb	00-06-16	159	Optimus
Ground Control	❑	Sierra/Massive	00-06-30	159	Optimus
KISS Psycho Circus:					
The Nightmare Child	❑	Take 2&GOD	00-06-30	159	Optimus
Królowa Nilu: Kleopatra	tak	Sierra/Papyrus	00-06-30	99	Optimus
Warlords: Battlecry	❑	ME/Red Orb	00-06-30	99	Optimus



Diablo 2

DIABOLICZNY BETA TEST

Ator

Po wielu miesiącach obgryzania paznokci z ciekawości i wysłuchiwania nieustannych komunikatów o przełożeniu daty premiery, wreszcie doczekaliśmy się. Świat ujrzał wreszcie wersję beta jednej z najbardziej oczekiwanych w historii gier komputerowych. Zawiera ona tylko jeden z czterech epizodów, umożliwia za to normalną grę wieloosobową na Battle.net i to wszystkimi pięcioma postaciami posiadającymi pełne rozwinięcia. Pozwala więc na uzyskanie dość dokładnego wyobrażenia o finalnej wersji gry.

Niestety, wstępna ocena nie wypada najlepiej. Różnice pomiędzy DIABLO a sequelem, w chwili obecnej oceniam na jakieś 30 proc., a to niestety zbyt mało. Co prawda wydawcy usilnie powtarzają, że to tylko beta i pewne elementy mogą jeszcze się zmienić, jednak nadal są pewne "ale". Jeśli Blizzard nad tą wersją pracował przez ostatnie kilka lat, to przez dwa miesiące nie dokona cudów (tyle czasu pozostało do oficjalnej premiery w momencie rozpoczęcia zamkniętych beta testów). Chyba że wydawca planuje znowu nie dotrzymać terminu, co wydaje się dość logiczne, gdyż tak wielkie produkcje ukazują się raczej na Gwiazdkę.

Co dostaliśmy na dzień dzisiejszy? Znacznie poprawiono wygląd wszelkich statycznych obiektów znajdujących się na planszy — są teraz dużo większe i bardziej dopracowane. Uzyskano również efekt głębi, między innymi dzięki zmianie wielkości obiektów w zależności od ich położenia względem postaci. Szczególnie pięknie prezentują się budynki, do których można teraz wejść i spenetrować je. Postacie graczy również wyglądają nieźle (duże, kolorowe) ...dopóki się nie poruszą. Wtedy zaczyna się dramat — te kilka klatek animacji, jakie zafundował nam Blizzard, to chyba jakiś żart. Dokładnie w taki sam sposób zachowywały się postacie w pierwszej części gry. Potwory również poruszają się tak, jakby chciały zamordować nas śmiechem.

Podziemia także niewiele się zmieniły. Nadal mamy kręte "korytarze", spore "sale", bardzo rzadko jakiś szczególik i to wszystko. Na duże pochwały zasługuje natomiast nowa mapa, na której oprócz ścian, wejść itp. widnieją teraz również ciała poległych bohaterów, świątynie, domki itd.

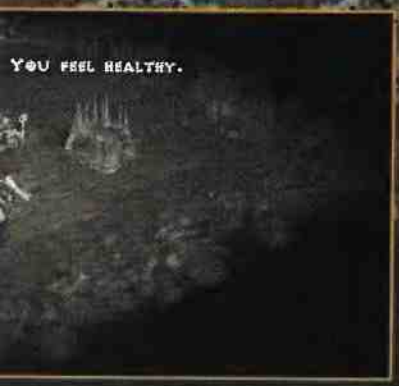
Pierwsza wioska wcale nie powiększyła się aż tak bardzo, jak głoszono to w zapowiedziach prasowych. Owszem, otoczono ją palisadą, co dodało jej powagi, ale nowe elementy można policzyć na palcach obu rąk. Trzeba również powiedzieć jasno o tym, że podróżować pomiędzy poszczególnymi wioskami ("epizodami") będzie można tylko w jedną stronę. Pojawiające się więc od jakiegoś czasu pogłoski o robieniu pieniędzy dzięki handlowi ze sklepikarzami z różnych miast trzeba włożyć między bajki.

Warto zwrócić uwagę na skrzynkę, w której każdy z graczy będzie mógł trzymać do 50 tys. sztuk złota oraz przedmioty mieszczące się normalnie w 3/4 jego plecaka. Kufer jest tylko jeden, ale jego zawartość zależy od tego, który z graczy go otwiera. Dlatego też, mimo że postać nie nosi żadnych kluczy, nikt bez użycia cheatów nie ukradnie ci fantów. Warto ze skrytki korzystać tym bardziej, że teraz postać umierając zostawia "przy ciele" nie tylko wszystkie przedmioty, ale również całe złoto, a żeby wrócić i odzyskać ciuchy trzeba przecież uzbroić się. Skrzynia jest elementem zastępczym za głośno zapowiadany "Guild Hall", w którym mieliśmy zostawiać łupy. Czegoś takiego nie ma w becie i nie będzie w wersji finalnej, być może pojawi się z którymś patchem.

Obszar wokół wioski rzeczywiście jest sporo większy. Podzielono go na obszary, po których grasują różne potwory, oraz na których znajdują się wejścia do płytkich, kilkupoziomowych dungeonów. Lochów zawsze jest kilka, więc w każdym z czterech epizodów znajduje się mniej więcej taka sama liczba plansz, co w całej grze DIABLO. To dobre rozwiązanie, gdyż teraz mając już bardziej zaawansowaną postać nie musisz przebijać się przez poziomy zamieszkałe przez potwory ginące od samego podmuchu twojego miecza,

tylko od razu możesz przejść do walki z godnym przeciwnikiem. Jest to rozwinięcie idei alternatywnych wejść do podziemi znanych z DIABLO. Kolejną świetną rzeczą, jaką znajdujemy w becie DIABLO II, są tzw. check pointy. Zwykle są to kapliczki, które trzeba odwiedzić. Potem, gdy wrócisz do miasta, wystarczy tylko wejść w teleport, by przywołać listę "zaliczonych" check pointów i móc przenieść się do dowolnego z nich.

Uzbrojenie postaci jest dokładnie takie, jak zapowiadano, odsyłam więc do poprzednich artykułów z cyklu "Horyzont" poświęconych DIABLO II, a zwłaszcza do numeru 5/00. Zmiany w ekwipunku wpłynęły nieznacznie na styl rozgrywki, np. niemagiczne buty oprócz tego, że dodają AC, spowalniają spadek poziomu Staminy podczas biegu. Co z tego, skoro podczas walki z potworami i tak biega się rzadko i na krótkie dystanse (dobieganie do magów i łuczników itp.), a jeśli spotkasz PK, to walka rozegra się w ciągu kilkunastu sekund — jeśli zdecydujesz się na ucieczkę, to i tak o powodzeniu będzie decydowała szybkość łącza.



Zupełną rewolucją okazały się natomiast drzewka umiejętności. Uczyniły one postacie walczące wręcz bardziej skutecznymi w stosunku do magików oraz bardziej przydatnymi dla ogółu drużyny. Np. Paladyn, który chyba najbardziej ze wszystkich postaci przypomina wojownika, dzięki umiejętności Might zwiększa siłę wszystkich bohaterów znajdujących się w pobliżu. Dzięki zdolności Player jego zasoby many są systematycznie przetwarzane na punkty życia, co wydatnie zwiększa jego odporność na ciosy. Umiejętności magików to głównie zaklęcia: ogniste kule, pioruny itp. Dzięki temu zdolności bojowe magów są bardziej proporcjonalne do ich poziomu, a nie zasobności portfela. Duży plus. Kupowanie ksiąg magicznych w celu nauczenia się z nich zaklęcia to już przeszłość. Teraz możesz jedynie zdobyć scrolle i to tylko z podstawowymi czarami, jak "Identyfikacja przedmiotów". Można je co prawda "przepisać" do specjalnej księgi, by nie zaśmiecały inwentarza, ale i tak można je "odpalić" tylko określoną liczbę razy. Muszę przyznać, że początkowo bałem się takiego systemu, ale w praktyce sprawdza się on bardzo dobrze.

Nowe postacie są bardzo dobrze zrównoważone, a jednocześnie posiadają na tyle dużo indywidualnych cech, że gra każdą z nich jest ciekawa i wszystkie znajdą swoje miejsce w drużynie. Paladyn (i jego Holy Bolt, znany z DIABLO) świetnie sprawdzi się w starciu z umarlakami, barbarzyńca rozniesie na strzępy wszystko, co nawinie mu się pod wielkie łapska, nekromanta zaś posiadając całe drzewo umiejętności przywoławczych może na poczekaniu stworzyć małą armię złożoną z kościotrupów i poszczuć nią wroga.

Trzeba również przyznać, że potworki w DIABLO II zapowiadają się dużo ciekawiej, niż w części pierwszej. Pojawili się rozmaici szamani, nekromanci itp., którzy oprócz standartowych ataków na odległość i/lub walki wręcz mają również inne specyficzne umiejętności, np. wskrzeszanie swoich pobratymców. Spodobał mi się również pasek energii symbolizujący stan zdrowia okładanego wroga.

Po testach wersji beta DIABLO II odniosłem wrażenie, że Blizzard przekładał tak wiele razy premierę gry, gdyż przeznaczył ją dla młodych graczy, którzy co prawda wyrośli na legendzie DIABLO, ale pierwszej części za dobrze nie poznali. Stąd niedużo różnice i znikomy poziom trudności. Wielokrotnie zdarzyło mi się, że straciłem całe wyposażenie i nawet mając postać na bardzo niskim poziomie, bez problemu walczyłem z potworami na gołe pięści bez pancerza. Cóż, miejmy nadzieję, że wiele elementów jeszcze ulegnie zmianie. Diabli mnie wezmą, jeżeli nadzieje okażą się płonne.

GROUND CONTROL

RTS — NASTĘPNE POKOLENIE

Co robią gracze, kiedy akurat nie grają? Czekają. Na co? Na nowe gry oczywiście. W tej chwili prawie wszyscy zjednoczyli się w Wielkim Oczekiwaniu na DIABLO 2. Pewnie przed gwiazdką dostaną swoją wymarzoną grę. Ja jednak od momentu, w którym włączyłem betę GROUND CONTROL, czekam również na tą nową strategię Sierry.

Nowe RTS'y wyznaczają dość ciekawą drogę rozwoju. Większe moce pecetów umożliwiają tworzenie trójwymiarowego terenu walki, co z kolei wymusza stworzenie innego rodzaju jego obserwacji i kontroli. RTS przyszłości to swobodnie latająca, sterowalna kamera, której okiem śledzimy rozgrywkę. Pomysł to przyjemny, jednak wymaga idealnie dopracowanego interfejsu. Gdy „międzymordzie" słabe, zamiast lepszej kontroli jednostek pojawia się chaos i okazuje się, że zamiast grać, przez cały czas szukamy swoich jednostek. Tego błędu chłopaki z Sierry unikają z wrodzonym wdziękiem: w GC swobodnie latamy nad polem walki, obfitującym w dużą ilość ślicznych, szczegółowych modeli i tekstur, a przy okazji nie gubimy się sterując armią. Kamera jest zawsze tam, gdzie być powinna, a sterowanie naszymi żołnierzykami to prawdziwa przyjemność.

Choć mamy do czynienia z „full 3D", grafika nie jest przepakowana niepotrzebnymi fajerwerkami. Autorzy poszli na kompromis: w zamian za dopracowanie tylko niektórych efektów świetlnych odsunęli od nas odwieczny dylemat: czy kupić grę, czy może nowy hardware? Efektem końcowym jest ładna gra, o dobrej grafice i rewelacyjnych efektach wizualnych, pomykająca na sprzęcie obecnym już chyba w każdym domu.

Zamiast średniowiecznych dziadków wymachujących laskami czy mangowych mechów dostajemy pod rozkazy futurystyczną armię o bardzo rozsądnym potencjale i wyglądzie, technologicznie tylko trochę wyprzedzającą dzisiejsze wojsko. Walczymy klasycznymi czołgami, piechotą, artylerią, lotnictwem i wieżyczkami. „Świeża krew" w GC to przede wszystkim „fabryczne" łączenie jednostek w plutony mające odjazdowe nazwy i statystyki wyjęte chyba z piłkarskich menadżerów. Każdy oddział można przed walką wyspecjalizować, wybierając mu jeden z kilku rodzajów broni i specjalnego wyposażenia oraz modyfikując parametry opancerzenia, szybkości czy siły ognia. Daje to duże możliwości zindywidualizowania armii. Warto również wspomnieć o tym, że opancerzenie naszych jednostek jest różne z przodu, tyłu i boków, co liczy się przy manewrach oskrzydlających i walce w okrążeniu.

Sama walka jest bardzo widowiskowa, a oprócz tego wymaga sporego zaangażowania w taktykę. Wszystkie górki i inne przeszkody utrudniają prowadzenie ognia „na wprost". Można to wykorzystać, ustawiając swoje jednostki na górach lub bombardując z daleka artylerią. Do standardów należy już reguła „na każdą jednostkę jest antyjednostka", co wymusza tworzenie grup o uzupełniającym się składzie.

Myślę, że GC będzie dużym przebojem i da sporo zabawy nie tylko w kampanii z komputerem, ale również w grze wieloosobowej, co jest ważne, gdyż sycący multiplej wielokrotnie przedłuża życie gry. Na GC warto czekać. Zwłaszcza, że pewnie znowu przesuną premierę DIABLO 2...

Yah

WIELKI
TURNIEJ
GIER
PLAY
STATION
3-go czerwca
start godz. 12
WŁĄCZ SIĘ DO GRY!
ZAGRAJĄ:
KALIBER 44
KILLA FAMILLA
Stary Fort przy ul. Sanguszki Romana
organizator:
patronat medialny:
OpenUp
INTERIA.PL
www.interia.pl
GAME ONE
onet.pl
adiostacja nakręca
Wirtualna Polska
www.wp.pl
Reset

KISS PSYCHO CIRCUS THE NIGHTMARE CHILD

POCAŁUNEK ŚMIERCI

Na wstępie chciałbym przeciwników heavy-metalu uspokoić, a zwolenników niestety rozczarować. To nie będzie gra o kapeli KISS. Z drugiej strony, jeśli przypomnimy sobie gry traktujące o zespołach muzycznych (ED HUNTER i QUEEN: THE EYE) to może i lepiej, że KISS nie będzie kolejną z nich. W tym wypadku kanwą były komiksy Todda McFarlane'a pod tym samym co gra tytułem.

Bamse

Psycho Circus to karawana wędrujących dusz, brama pomiędzy bytem a niebytem. Strzegą jej Starzy — półbogowie władający czterema żywiołami. Niestety, na skutek pewnego zdarzenia Starzy tracą swą władzę i co gorsza — zostaje poczęty potwór, który ma sprawić, iż w Cyrku zapanuje zło. To Koszmarne Dziecko. Jedyną szansą jest wysłanie kogoś w podróż przez pięć wymiarów w celu zgromadzenia wszystkich części zbroi Starych. Ponoć tylko w taki sposób można zwrócić władzę tym, którzy ją sprawowali i nie dopuścić do narodzin Koszmarnego Dziecka. Oczywiście to niewdzięczne zadanie ma wykonać gracz.

KISS nie ma być niczym więcej, jak tylko klasycznym 3D-shooterem FPP. Ostatnio na rynku gier panuje tendencja, aby w jednym produkcie łączyć cechy kilku gatunków gier i jeszcze jak największą dawkę realizmu. Autorzy KISS zdecydowanie odżegnują się od tego trendu. "Chcemy nawiązać do czasów zręcznościowych strzelaninek w stylu DOOM" twierdzą reprezentanci Third Law Interactive, producenta gry.

Fanów krwawych jatek na pewno ucieszy fakt, że arsenał, jaki zostanie oddany do ich dyspozycji, ma szansę stać się najlepszym i najbogatszym w historii gier. Dzielił się będzie na dwie części: broń sieczną i długodystansową. Trzeba nadmienić, że ta pierwsza wcale nie będzie tylko zbędnym balastem — jednym machnięciem topora można będzie przeciąć aż czterech przeciwników. Z drugiej grupy największy zachwyt powinien wzbudzać Zero Cannon — coś pomiędzy kwakowym nailgunem i railgunem. Będzie też Magma Cannon, czyli shotgun plujący bardzo gorącymi pociskami. Dopełnieniem rynsztunku ma być także coś w rodzaju bicza Indiany Jonesa, tyle że ten oręż będzie zakończony czymś metalowym i ostrym.

Gra będzie działać na silniku Lithteoh, na który licencję zakupiono od firmy Monolith. Oczywiście będzie on znacznie usprawniony w stosunku do tego, co widzieliśmy w SHOGO czy BLOOD 2. Dwoma zjawiskami, które choć trochę obrazują zakres tych zmian są niebo, które wygląda co najmniej tak niesamowicie, jak w UNREAL'u oraz fakt, że w jednym momencie na ekranie może pojawić się aż 8D potworów! Na jednym z filmików, które można ściągnąć z oficjalnej strony poświęconej grze, jest właśnie scena, gdzie główny bohater walczy z całą chmarą jakiegoś paskudnego robactwa. Wyglądało to mniej więcej tak, jakby wszedł w mrowisko zamieszkałe przez gigantyczne mrówy. Nie liczyłem dokładnie tych wszystkich stworzeń, ale wypełniony był nimi cały ekran aż po horyzont.

Szykuje się więc gra bardzo ostra, a znawcy tematu podkreślają, że słowo "psycho", pojawiło się w tytule nie tylko ze względu na komiks. Trzymajmy kciuki, aby KISS ukazał się zgodnie z planem, czyli jeszcze przed wakacjami. Chociaż w tym całym cyrku nigdy nic nie wiadomo.

Rune

RANGAR NIEREALNY

Bamse

Jednym z projektów, które zrobiły na mnie największe wrażenie na ubiegłorocznych targach ECST, była gra RUNE. Rozgrywać się będzie ona w X wieku w Skandynawii. Wcielimy się w rolę Ragnara — dzielnego Wikinga. Niestety, z jego ludem dzieje się coś niedobrego: ktoś postanowił zgładzić całą populację wojowników Północy. Coraz częstsze są krwawe najazdy na wioski i inne formy eksterminacji. Plotka głosi, że za rzeziami stoi niejaki Conrack — wódz zamorskiego plemienia. Ragnar wraz z ojcem postanawia złożyć "wizytę" Conrackowi w jego twierdzy. Niestety, podczas podróży tonie statek, którym płyną i tylko Ragnarowi udaje się przeżyć. Postanawia kontynuować wędrówkę.

Głównym założeniem autorów gry jest uczynić ją prostą. Chcą sprawić, aby układ poziomów i zagadek był czytelny, a cele jasne — nie tak, jak w innych grach, przy których większość czasu spędza się na doszukiwaniu się tych celów, a nie na ich realizacji. Między innymi dlatego scenariusz RUNE będzie liniowy, poza kilkoma momentami, w których tą czy inną czynność można będzie wykonać na różne sposoby.

Na oręż Ragnara złożą się trzy rodzaje broni — miecze, topory i młoty. W jednym momencie można nieść jedynie po jednej broni danego rodzaju. Chodzi o to, aby uniknąć sytuacji, w której bohater wyciąga np. ogromną włócznię nie wiadomo skąd. Bronie będą oczywiście różnić się siłą rażenia, ale nie ona będzie decydującym elementem pojedynków — będą nim szermiercze umiejętności gracza.

Kolejnym krokiem w stronę realizmu jest zmiana sposobu zdobywania nowych broni. Do tej pory leżały one po prostu na ziemi i czekały, aż główny bohater je podniesie. Teraz trzeba będzie nieco bardziej napracować się — żeby zdobyć coś nowego, przyjdzie nam pokonać jakiegoś przeciwnika. I słusznie.

Przeciwnicy Ragnara zostaną dokładnie odmalowani na podstawie mitologii krajów skandynawskich. Gobliny, trolle, lodowe olbrzymy — to tylko niektóre z "żyjątek" zamieszkujących surową Północ. W ogóle cały świat RUNE ma być dość mocno związany z tą mitologią i ponoć każdy, kto słyszał o przygodach Thora i Odina, zakocha się w grze od razu.

RUNE pomknie na silniku wywodzącym się z engine'u UNREALA. Human Head — producent gry — do spółki z autorami UNREALA ulepszają go tak, aby w chwili ukazania się gry na rynku wrażenia wzrokowe zapierały nam dech w piersiach. I rzeczywiście zapowiada się na nie lada wizualną gratkę — już podczas wrześniowych targów ECTS efekty świetlne robiły spore wrażenie, imponowało zwłaszcza dynamiczne oświetlanie komnat przez migoczące płomienie pochodni.

Gra będzie należeć do modnego ostatnio gatunku gier TPP action-adventure. W przeciągu ostatniego roku kilka takich gier okazało się mniejszymi lub większymi pomyłkami. Między innymi dlatego, że ich autorom zdarzało się nieco przekombinować w tym lub innym elemencie. RUNE ten błąd chyba jednak nie grozi i dlatego wypada z nadzieją wyczekiwać premiery gry, zaplanowanej na okolice wakacji. Miejmy nadzieję, że mroźny podmuch z krainy Wikingów złagodzi nieco letnie upały.

Ator

WARLORDS BATTLECRY

POWINNO BYĆ RACZEJ: BETA-CRY

Porzucenie serii z takimi tradycjami jak WARLORDS byłoby głupotą. Kto jak kto, ale firma SSI to wie. Wydaje niezłe gry, ale przy okazji można wiele jej zarzucić, na przykład pazerność przejawiającą się drenażem portfeli graczy za pomocą rozmaitych Data Disców, wersji De Luxe itp. To, że ukaże się kolejna gra cyklu WARLORDS, było bardziej niż pewne.

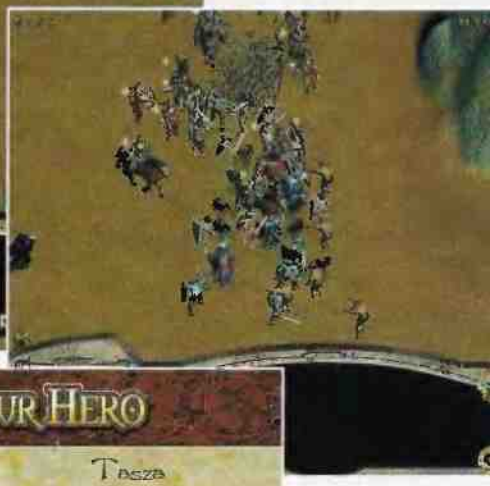
Produkcja ta nazywa się WARLORDS BATTLECRY. Odrzucenie starej numeracji ma sens, gdyż to, co zobaczymy na naszych monitorach, może zaszokować wielu starszych graczy. WB będzie RTS-em. Nic dziwnego — gry wymagające intensywnego wytężania szarych komórek nie sprzedają się dziś zbyt dobrze. Na szczęście nie będzie to zwykła, odmóżdżająca sieczka w stylu DARK COLONY. Gra zachowa prawie wszystkie elementy RPG serii WARLORDS, a niektóre z nich zostaną nawet poszerzone.

Najważniejszą postacią w grze jest bohater — jeśli zginie, kończysz zabawę. Na szczęście uczy się on przez cały czas i już po kilku bitwach jest niezły. Jego rozwój jest bardzo interesujący. Na samym początku wybierasz jedynie rasę, imię i ruszasz w bój. W czasie walki otrzymujesz punkty doświadczenia, awansujesz na 2 poziom i wtedy spośród profesji czarownika, wojownika, rzezimieszka i kapłana wybierasz swój fach. Potem przyjdzie pora na specjalizację — np. czarodziej może zostać nekromantą, iluzjonistą itp., rzezimieszek mordercą, itd. Później dopiero przychodzi kolej na rozwój cech i umiejętności.

Stopniowa specjalizacja to dobry pomysł. Nie dość, że urealnia rozgrywkę, to jeszcze czyni ją ciekawszą i pozwala lepiej dobrać bohatera do swoich upodobań. Na przykład po drugiej bitwie w kampanii, w której jest bardzo mało wrogów, decydujesz się zostać magiem by niszczyć przeciwników w pojedynkę potężnymi zaklęciami ze znacznej odległości. Na trzeciej planszy widzisz jednak, że taktyka „na Rambo" nie jest zbyt dobra i musisz mieć wsparcie armii. Decydujesz się zostać summonerem, który w parę chwil przywoła stworki, lub nekromantą, który wie, do czego służą szczątki zabitych.

Niezależnie od wyborów, jakie dokonasz, twój bohater będzie posiadał wiele bardzo cennych umiejętności, jak przejmowanie wrogich (np. baraki) i neutralnych (np. kamieniołomy) budowli, będzie potrafił też wznosić własne budynki. Dzięki temu nie trzeba wszystkich ruchów taktycznych podporządkowywać bazie i co więcej, można przenieść osiedle gdzie indziej i zdobyć tam rzeczy potrzebne do rozwoju. Sytuację taką jeszcze bardziej ułatwia fakt, że struktury dostarczające surowce zaczynają pracować zaraz po przejęciu, nie potrzebując żadnych tragarzy ani pracowników. Co prawda jeśli np. do kopalni złota oddelegujesz kilku chłopów, to będzie ona pracowała szybciej, ale to tylko dodatkowy plus.

Dostarczona do redakcji wersja beta WB jest bardzo miodna i wciągająca. Sporo tu co prawda błędów i niedoróbek, silnik również nie jest zbyt dopracowany, przez co gra potrafi nieprzyjemnie zawiesić się, ale pamiętajmy, że wersje beta wypuszcza się po to, by wykryć i wyeliminować błędy. Jeżeli eliminacja uda się, mamy hit.



NOWA GENERACJA GRY STRATEGICZNEJ WSZECHCZASÓW!

EDYCJA SPECJALNA

Teraz w pudełku z grą znajdują się:

- **Płyta CD-ROM**
- **Instrukcja PO POLSKU!**

oraz

- **Oryginalna podkładka pod mysz**

i

- **Ogromny plakat z drzewem technologicznym oraz opisem wszystkich obiektów występujących w grze**

Tylko teraz!

79 zł

WIĘCEJ JEDNOSTEK, BUDYNKÓW, CUDÓW ŚWIATA I TECHNOLOGII

OGROMNE NOWE PRZESTRZENIE: KOSMOS I OCEANY

W PEŁNI ANIMOWANA 16-BITOWA GRAFIKA W WYSOKIEJ ROZDZIELCZOŚCI

CAŁKOWICIE NOWE STRATEGIE, A W TYM WOJNA NIEKONWENCJONALNA

CIVILIZATION
CALL TO POWER™

PRZEŁOMOWY INTERFEJS OSZCZĘDZAJĄCY CZAS UŻYTKOWNIKA

ROZBUDOWANE OPCJE HANDLU I DYPLOMACJI

GRA WIELOOSOBOWA PRZEZ INTERNET I SIEĆ LOKALNĄ

NOWE SEKWENCJE FILMOWE

Dowódź, broń i podbijaj

Kieruj potężnymi armiami i podejmuj wszelkie społeczne, ekonomiczne i polityczne decyzje. Stwórz ponad 65 szczegółowo dopracowanych jednostek z 7000 lat historii oraz ponad 100 technologicznych odkryć.

Kolonizacja planet

Przetrzyj na całym globie szlaki ludzkości. Zbuduj orbitalne kolonie i przyspiesz rozwój swojego arsenału. Odkryj i wykorzystaj zasoby głębin oceanów, aby rozbudować ogromne podmorskie imperium.

Taktyka i strategia

Wykorzystaj miliony różnych strategii, aby podbić świat. Wzmocnij swoją siłę militarną niekonwencjonalnymi środkami walki, takimi jak ataki ekonomiczne, propagandowe, terroryzm biologiczny i nawracanie religijne.

ACTIVISION.

LEM LICOMP•EMPiK•MULTIMEDIA

Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Licomp EMPiK Multimedia Sp. Z o.o.,
02-935 Warszawa, ul. Chodkiewicza 30,
tel./fax (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21
www.lem.com.pl • lem@lem.com.pl

www.activision.com

Civilization: Call to Power © 1999 Activision, Inc. Activision jest zarejestrowanym znakiem handlowym, a Call to Power jest znakiem handlowym Activision, Inc. CIVILIZATION computer games © 1991-1998 MicroProse Software, Inc. CIVILIZATION jest zarejestrowanym znakiem handlowym MicroProse, Inc. Ten produkt został stworzony i jest sprzedawany zgodnie z licencją MicroProse. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie pozostałe loga i znaki firmowe są wyłączną własnością stosujących je firm i używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia jest zabronione.

REACH FOR THE STARS

PROSZĘ PRZESTAĆ SIĘ MNOŻYĆ!

Dzięki Bogu na świecie istnieją jeszcze takie firmy jak SSI, które nie dały się zwieść pozornej przewadze gier czasoworzeczywistych nad turówkami i ciągle wykonują swoją starą, dobrą robotę, dostarczając nam, komputerowym generałom, nowych i wspaniałych gierek. Najnowsza produkcja SSI pod tytułem REACH FOR THE STARS nie jest bynajmniej symulatorem hollywoodzkiego „łowcy głów", szukającego nowych dziewczyn dla Jamesa B., ale rasową, oldschoolową turówką przypominającą trochę MASTER OF ORION II i inne tego typu produkcje.

Jak to czasem bywa (jak nie wierzycie, to zapytajcie kolegów z innych planet) cywilizacja nie jest w stanie opanować kolejnych rewolucji seksualnych, w wyniku których na planecie-matce robi się dość tłoczno i trzeba wyruszyć na podbój kosmosu. Żeby nie było zupełnie miłe, dzieje się tak wszędzie i okazuje się, że na podobny pomysł wpadają też inne rasy. Ponieważ jednak to my chcemy opanować wszystko, co się da, musimy zagonić profesorów i inżynierów do pracy i stworzyć wielkie imperium kosmiczne.

W RFTS „my" to niekoniecznie Ziemianie. Do wyboru otrzymamy dużą liczbę ras dysponujących różnymi technologiami oraz preferujących zupełnie odmienne warunki życia. Początkowo będziemy więc zasiedlać różniące się od siebie planety, nie wchodząc sobie w paradę, co umożliwi względnie pokojową koegzystencję i da pole do popisu naszym dyplomatom. Dopiero kiedy naukowcy wymyślą technologie umożliwiające adaptację odmiennych środowisk do warunków nam odpowiadających, zacznie robić się naprawdę ciasno. Wtedy zaczyna się wojna.

Oczywiście hołdowanie starym zasadom rozgrywania strategii nie przeszkadza ludziom z SSI w wykorzystywaniu zdobyczy postępu technologicznego i RFTS wygląda tak, jak przystało na grę wydaną u progu XXI wieku. Śliczne kolory i przejrzyste wielofunkcyjne menu i statystyki wyglądają bardzo obiecująco. Programiści wzięli pod uwagę również odmienne preferencje różnych graczy, jeśli chodzi o zarządzanie koloniami. I tak hardcore'owcy będą mogli ustawić dosłownie wszystko (kolejki produkcyjne, wyposażenie każdego statku, podział surowców itd.), podczas gdy reszta graczy otrzyma możliwość zautomatyzowania części działań lub powierzenia komputerowi elementów zarządzania produkcją, nauką i projektowaniem. Strategiczne decyzje dotyczące zasiedlania planet, lotów kosmicznych czy dyplomacji pozostawiono jednak nam i komputer nic tu nie pomoże.

RFTS zapowiada się co najmniej dobrze. Już dziś jestem przekonany, że za jakiś czas odłożę ją na półkę jako kolejną-strategię-którą-skończyłem-bez-zasypiania-w-międzyczasie. Jednak jak to z betami bywa, gra nie jest na razie (miejmy nadzieję) pozbawiona wad. Brakuje mi niektórych statystyk, możliwości wydawania rozkazów lotów nie tylko z mapy, ale również z menu planet. Po za tym gra bardzo często wychodzi bez powodu do Okien. Jeśli SSI upora się z niestabilnością programu i dołoży kilka ulepszeń, to RFTS przebije popularnością „Mistrza Oriona" i wszelkie produkcje tego typu. I super!

DEVIL INSIDE

ZABIJANIE NA EKRANIE

Jakiś geniusz, pracujący w stacji telewizyjnej WWWL@, wpadł na pomysł stworzenia nowego telewizyjnego show, w którym widzowie na żywo mogliby śledzić krwawe zmagania ludzi z istotami nadprzyrodzonymi. Cel wprowadzenia tego programu, zatytułowanego DEVIL INSIDE, był jasny — podniesienie oglądalności, jedynego wskaźnika realnie oddającego wartość danej stacji telewizyjnej. Mimo że akcja gry toczy się w XXI wieku, to przecież już dziś w telewizji istotna jest jedynie liczba widzów wpatrzonych w ekrany. Dlaczego na przykład kilka lat temu wszyscy najlepsi bokserzy wagi ciężkiej woleli walczyć z Andrzejem Gołotą niż z Lennoxem Lewisem? Bo miliony ludzi chciały oglądać może nie do końca skuteczny, ale na pewno widowiskowy styl boksowania Polaka, więc na pojedynkach z nim największe gwiazdy mogły sporo zarobić. Oglądalność przede wszystkim!

Wróćmy jednak do DEVIL INSIDE show. Jego prowadzenie powierzono pewnemu przystojnemu blondynowi, który może mało wie o istotach nadprzyrodzonych, ale na pewno umie rozgrzać publikę. Ponieważ tematem jego programu jest zabijanie, zabijanie i jeszcze raz zabijanie, ochrzcił się jako Jack T. Ripper. Rzecz polega na tym, że pan Ripper wysyła śmiałka, emerytowanego glinę Dave'a Coopera, w najbardziej podłe miejsca — cmentarze czy opuszczone domostwa, w celu eksterminacji wszystkiego, co się rusza, a na pewno nie należy już do rasy ludzkiej. Za Dave'm sunie z reguły cały zastęp genialnych w swym fachu kamerzystów, którzy mają za zadanie przekazać na żywo przebieg wydarzeń w sposób jak najbardziej oddający dramaturgię sytuacji. Liczy się tylko krew, juha, czy co tam z zombie tryska. Jeśli Dave zlikwiduje jakiegoś potwora w sposób bardzo widowiskowy — otrzymuje premię. I tak społeczeństwo amerykańskie dostało nową rozrywkę — zabijanie na ekranie.

Grając w najnowszą produkcję Cryo zamieniamy się w widza oglądającego show DEVIL INSIDE. Dave właśnie został wysłany do Bramy Cienia — zamczyska, w którym podobno "straszy" i w którym ponoć osiadł seryjny morderca, znany jako Night Howler. Rzeczywiście, już po wejściu na teren posesji otaczającej Bramę na Dave'a nacierają całe hordy zombie pod różnymi postaciami.

Autorzy gry zarzekają się, że zaprojektowali aż 40 rodzajów przeciwników. Nie wydaje mi się, żeby było ich aż tyle, choć na pewno jest do czego strzelać. Wygląd danego zombie jest determinowany sposobem, w jaki niegdyś wyzionął ducha. Są więc topielce, wisielce, oskalpowani, poćwiartowani, goście, którzy zginęli od nadmiaru prądu przeszywającego ich ciało oraz jedna reprezentantka śmierci naturalnej — babcia, która jest bardzo groźna, gdyż najczęściej dzierży w trupiej dłoni Uzi. Ożywieńcy różnią się od siebie jeszcze uzbrojeniem — czasem są to gołe ręce, ale zdarza się zwykły lub maszynowy pistolet. Najtrudniejszymi do pokonania przeciwnikami są te zombie, które jako środka lokomocji używają latających foteli — są szybkie i ciężko w nie trafić.

Dave również nie jest sam. Tytuł programu, DEVIL INSIDE, wziął się stąd, że wewnątrz głównego bohatera drzemie druga natura — demonicznej kobiety. Dave może przemienić się w nieco anorektyczną laskę imieniem Deva. Odziana w lateksowe wdzianko jest o tyle ponętna, co groźna. Pociski, którymi strzela we wrogów, pochodzą z jej duchowej siły. Moce te niekiedy się kończą, ale Deva bardzo łatwo może zregenerować się wchłaniając dusze pokonanych. Dave preferuje natomiast tradycyjne środki zagłady. Jego arsenał obejmuje pistolet (nie wiadomo dlaczego występujący również w wersji

Bamse

podano na cybortalorzyku
Reset 06/00

z tłumikiem), karabinek maszynowy, M-16, wyrzutnię granatów, łuk, miotacz ognia, a także kulę światła — zabija wszystko co się rusza, a jest w zasięgu wzroku.

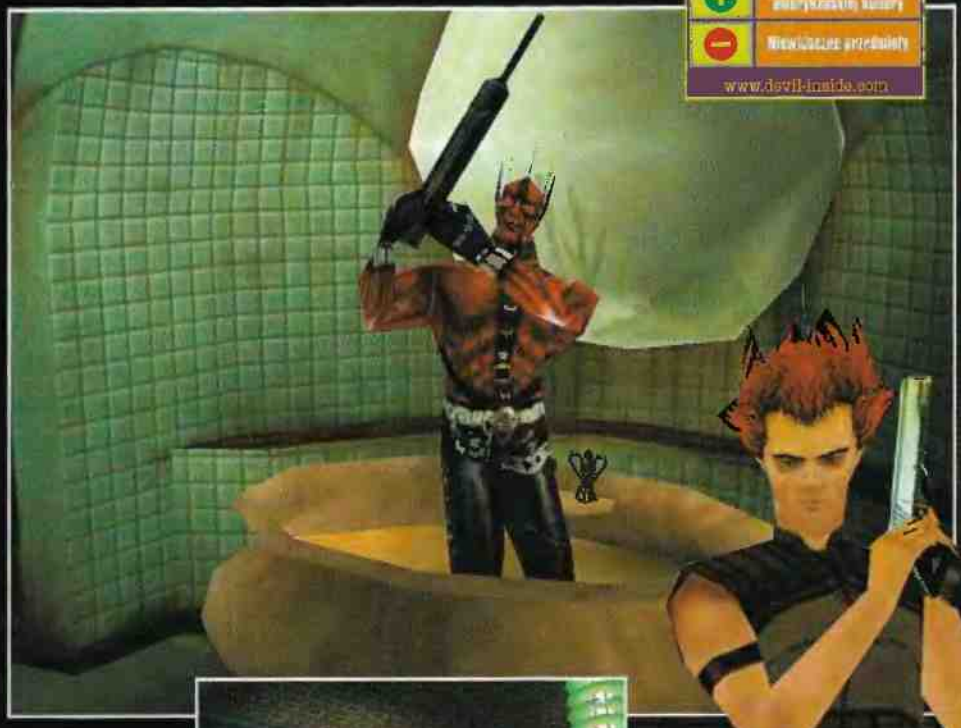
Garnitur ruchów głównych bohaterów jest bardzo ubogi — żadne z nich nie potrafi wykonać nawet zwykłego podskoku. Od razu widać, że esencją gry, czyli tym, co ma zapewnić rozrywkę widzom programu Jacka T. Rippera, nie miały być jakieś ekwilibrystyczne akrobacje w stylu Lary Croft, ale walka, walka i jeszcze raz walka. Oczywiście oprócz tych dynamicznych i widowiskowych sekwencji występują także elementy (niemal) przygodowe. Z reguły sprowadzają się one do znalezienia jakiegoś przedmiotu i użycia go w konkretnym miejscu. Najczęściej jest to oczywiście tradycyjny zestaw klucz — drzwi.

Tu właśnie pogrzebane jest największe niedociągnięcie autorów. Przedmioty, leżące z reguły na podłodze bądź na jakiejś półce, są mało widoczne, i łatwo je po prostu pominąć. Próbujemy wtedy biegać przez grę dalej, co szybko okazuje się niemożliwe. Problem ten występuje już na samym początku — klucz do drzwi wejściowych do Bramy Cienia leży na prawo od nich, w małym ogródku, u stóp pomnika. Żeby go znaleźć trzeba albo wiedzieć, że tam właśnie należy go szukać, albo mieć strasznie dużo szczęścia.

Ocena: 9

Producent: Gyro-Interactive

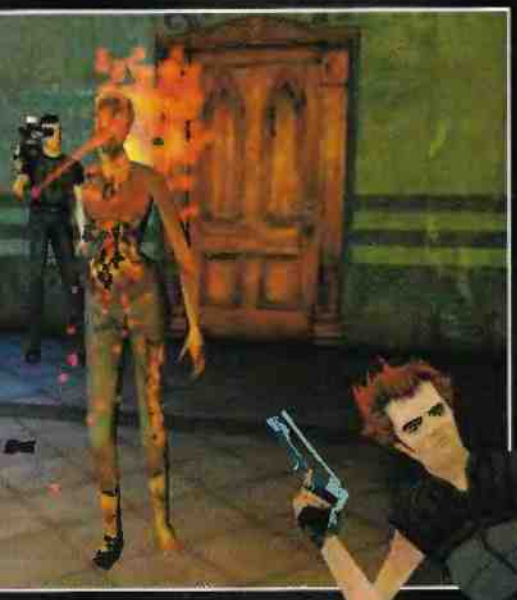
Wymagania minimalne: Pentium II 266, 64MB RAM



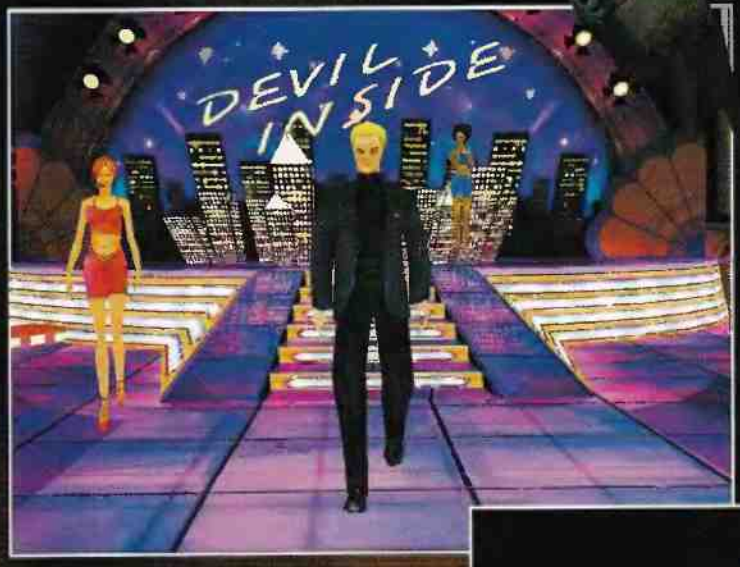
Gra podzielona jest na trzy akty, z których każdy składa się z kilku pomniejszych części, co w sumie daje jakieś dziewięć etapów gry. Nie jest to może maraton w stylu TOMB RAIDER, ale trochę rozrywki się znajdzie.

Najciekawsze w tej grze jest filmowe podejście do przedstawienia akcji. Za Dave'm/Devą cały czas wędruje kamerzysta, któremu towarzyszą dwie inne automatyczne kamerki. Całość ubarwiają nieustające komentarze prowadzącego show w studio. Są oczywiście przerwy na reklamy, w których nie brakuje naśmiewania się z amerykańskich produktów, jak chociażby Viagry. Cała gra jest swego rodzaju satyrą na amerykańską kulturę. Na przykład Jack T. Ripper, przy kolejnym pojawieniu się na ekranie takich samych zombie, znów wydaje z siebie przejmujący okrzyk "What the hell was that?". Kiedy to słyszałem, towarzyszyły mi mniej więcej takie same emocje, jak podczas oglądania najpopularniejszego obecnie w naszym kraju teleturnieju, prowadzonego przez pana, któremu nie można zarzucić nic prócz tego, że skończyły mu się teksty i którego pytania w stylu "Czy to twoja ostateczna decyzja?" powtarza cała Polska. I prawdę mówiąc nie wiem, czy to autorzy gry nie mieli pomysłów na teksty, jakimi mógłby "rzucać" Jack T. Ripper, czy może miało być to świadome naśmiewanie się z amerykańskiego sposobu prowadzenia telewizyjnego show. Bo tak naprawdę przez głupie uwagi w umiejętnie potęgowany klimat grozy wdziera się odrobina ironii, która nieco psuje cały nastrój. Ale nie martwcie się — nie całkiem, o czym za chwilę.

Kolejnym elementem kultury amerykańskiej, piętnowanym przez DEVIL INSIDE, jest przedmiotowe podejście do ludzi, biorących udział w takich programach telewizyjnych. Jedyne, na co



że liczyć Dave czy Deva po zainkasowaniu śmiertelnej dawki ciosów, to lakoniczne "Przykro mi". Co prawda takich scen, ba — takich programów — nie uświadczymy



jeszcze nawet w amerykańskiej telewizji, ale rozwój rozrywki wizualnej w tym kierunku jest bardzo prawdopodobny.

Wróćmy do klimatu. To, co o nim decyduje, to nie tylko komentarze Jacka T. Rippera, ale przede wszystkim fantastyczna gra kamer. Dziesiątki niestandardowych ujęć, najazdów, za każdym razem jak najlepsze pokazanie scen walki — te sztuczki "kamerzyści" z Gryo opanowali do perfekcji. Kompletnym majstersztykiem jest "stop-klatka". Dave strzela, zombie inkasuje kulkę, która okazuje się dlań śmiertelna. Siła wystrzału przewraca ale przez moment znajduje się jakieś pół [illegible] nad podłogą nie dotykając jej, a wszędzie [illegible] pełno krwi [illegible]

witującej razem z nim — ten właśnie moment "łapie" kamerzysta, zatrzymując akcję. Objeżdża ciało zombie dookoła i dopiero po chwili puszcza akcję dalej. Fakt, że krew wygląda wtedy jakoś niezbyt naturalnie — czerwone kulki tu i ówdzie — ale efekt i tak jest porażający. Trzeba tu dodać, że autorem gry jest mistrz komputerowych kamer, Hubert Chardeau, czyli twórca serii ALONE IN THE DARK. Ta gra odniosła sukces między innymi właśnie dzięki dramaturgii, wywołanej przez umiejętną pracę kamer, choć tam nie były one tak dynamiczne.

Gra zapowiadała się rewelacyjnie i taka właśnie jest. Piękna szata graficzna wymaga oczywiście mocnego sprzętu, ale to dla nas — graczy — niestety żadna nowina. Jedyny problem, jaki spotykamy, to te małe przedmioty, które ciężko wypatrzyć. Jeśli wierzyć dystrybutorowi gry — firmie CD-Projekt — w naszym kraju DEVIL INSIDE ukaże się w wersji spolszczonej i jako tzw. ExtraGra, czyli za 29,90 PLN. Mówię "jeśli wierzyć", gdyż po tym, co wydarzyło się w kwietniu z całym projektem ExtraGry i MESSIAH'EM, należy być ostrożnym z prognozami. Miejmy jednak nadzieję, że plan się uda i 15 czerwca DEVIL INSIDE trafi do sklepów, kiosków i naszych komputerów.

Dystrybucja w Polsce:
www.play-it.pl
Sprzedaż wysyłkowa:
(033) 811-87-29
www.mig.pl

FLYING HE

QUAKE ZE SKRZYDEŁKAMI

Proszę państwa, co za emocje! Fi[illegible]ka do herbaty znowu strącila balon, lecz zaraz potem otrzymała strzałę w ucho od przerośniętego nietoperza. Całą trójkę pogodziła latająca jaszczurka, zielonymi glutami strącając towarzystwo. Doprawdy, niesamowita walka. Wszyscy czekamy jednak na włączenie się do rozgrywki mistrza sprzed roku - pryleci na ugrade'owanym latającym dywanie!

Nie jest to zapis narkotycznej wizji czy rojeń osoby słabującej na umyśle. Tak wygląda przykładowa walka, w której bierzemy udział grając w FLYING HEROES. Nie jest to jednak gra idiotyczna czy zrobiona dla jaj. To jak najbardziej poważny FPP-shooter, ogromnymi garściami czerpiący z „klejka", jednak znacznie się od jego różniący. Czym? Ano tym, że biorą w nim udział różnego rodzaju statki powietrzne, latające zwierzęta i inne unoszące się nad ziemią wynalazki. Można więc powiedzieć, że jest to strzelanina w naprawdę pełnym 3D. Warto od razu dodać - świetna strzelaninka. Dodatkową zachętą niech będą słowa - gry tego typu jeszcze nie było.

MULTIPLAYER UBER ALLES

Już po kilku minutach spędzonych z FLYING HEROES jasne staje się, z czego czerpali wzorce jej autorzy. QUAKE III (tadam!). Podobna jest konstrukcja obu gier. FH to zabawa składająca się z naprawdę [illegible] serii pojedynków w zróżnicowanymi zestawami przeciwników i na rozmaitych, mniejszych i większych arenach. Nie ma tu fabuły dla pojedynczego gracza - chodzi o to, by wygrać Turniej, przysparzając sobie i klanowi chwały.

Rozgrywka single player we FH wygląda tak, że przystępujemy do jednego z klanów, wybieramy prosty statek powietrzny (lub zwierzę) i kupujemy kilka podstawowych broni. Z takim wyposażeniem stajemy do serii pojedynków na bardzo zróżnicowanych arenach. Za fragi i wygrane mecze dostajemy kasę, którą przeznaczamy na ulepszanie środka lokomocji i broni. Z czasem pokusimy się o kupno nowych śmiercionośnych zabawek i nowych statków powietrznych (lub zwierzaków), które także upgrade'ujemy.

W sumie jest tego 24 sztuki pojazdów powietrznych (po sześć na klan, a każdy można czterostopniowo ulepszać), tyle samo broni (także cztery stopnie upgrade'u) i kilkadziesiąt czarów oraz specjalnych umiejętności. Dużo tego. I dobrze. Pomiędzy kolejnymi bitwami dostajemy raz na jakiś czas zadania ekstra, nie powiązane z głównym Turniejem. Czasem trzeba rozwalić jakiegoś bossa, czasem wyzbierać porozrzucane skarby w określonym czasie, innym jeszcze razem należy rozwalić ileś tam plujących ogniem dział. A potem znowu kolejna bitwa turniejowa, aż do ostatecznego zwycięstwa.

Niezależnie od tego, do jakiego klanu przystąpiliśmy (na początku dostępne są tylko Magion i Lizard Riders), dostajemy na samym początku opiekuna. Komentuje on pomiędzy kolejnymi bitwami nasze postępy, czasem służy radą, a największy pożytek z niego jest taki, że uczy

Świat Hyspeni, przepełniony magią, wyrafinowaną technologią i groźnymi bestiami, zamieszkują cztery klany ludzi. Przynależność do jednego z nich daje dostęp do specyficznych technologii, zaklęć, statków powietrznych i latających zwierząt, różniących się na tyle, że walka w barwach każdego klanu wygląda zupełnie inaczej.

MAGION - Dumny klan czarodziei walczy po to, by pokazać piękno i siłę magii. Mają najbardziej zakręcone statki powietrzne - czajnik do herbaty, dziecięcy wózek, uskrzydloną beczkę itp. Ich sprzęt nie należy do najbardziej odpornych czy śmiercionośnych, jednak jest dość zróżnicowany, wyróżnia się też szybkością i zwrotnością. Magion mają najciekawszy zestaw czarów. Dla lubiących ciekawostki.

SKY KNIGHTS - Ten druidyczny klan zajmuje się hodowlą gigantycznych ptaków. Ptaszyska te są szybkie i zwrotne, zaś ich bronie należą do najbardziej niebezpiecznych. Dla obdarzonych refleksem.

LIZARD RAIDERS - Klan twardych górali zamieszkujących jaskinie i bratających się z gigantycznymi latającymi jaszczurami. Gady te są mniej zwrotne od ptaków, jednak przewyższają je wytrzymałością. Dla wszechstronnych.

HAMMERCRAFT - Mimo iż imperium tego klanu dawno upadło, jego inżynierowie nadal potrafią budować budzące respekt machiny latające, najczęściej przypominające sterowce i wypełnione dziwnymi wynalazkami. Są to ociężałe, mocno opancerzone kolosy, mało zwrotne, jednak dysponujące ogromną siłą ognia. Suną powoli i wymiatają. Dla wielbicieli pancerników.

ROES

nas przydatnych czarów. To on zleca misje poboczne i tłumaczy ich zalecany przebieg. Wszystko to szumnie nazywane jest kampanią. Nie można jednak mieć złudzeń - mimo tego, że ulepszamy nasz ekwipunek i sami też awansujemy na wyższe levele, tak naprawdę zabawa we FH jest festiwalem fragów i podniebnych pojedynków.

W drugim typie gry mamy możliwość wzięcia udziału w pojedynczej bitwie. Sami ustalamy jej warunki - liczbę, typ i poziom wyszkolenia przeciwników oraz arenę, na której się rozegra. Także dla siebie wybieramy pojazd i bronie. Potem zdecydować musimy się na jeden z trybów - deathmatch do określonej liczby fragów, na czas, albo coś, co nazywam grą „w syfa" albo „w berka". Jeden z uczestników świeci się na fioletowo, co oznacza, że jest „zarażony". Jeżeli przez określony czas nie dotknie innego zawodnika, ginie. Zabawa wygląda tak, że „zarażony" gania, pomagając sobie czarami, całą resztę zawodników, starając się zostawić na kimś „syfa". Ostatni, który przeżyje, wygrywa.

Jest oczywiście i multiplayer. Sprawdza się on bez zastrzeżeń - widać, że gra pisana była z myślą o zabawie wieloosobowej. Nie ma tu może tylu opcji, co w UNREAL TOURNAMENT, ale i tak sukces sieciowy FH wydaje się być pewny.

Podsumujmy gameplay FLYING HEROES. Aż cztery odmienne strony konfliktu gwarantują ogromne zróżnicowanie rozgrywki. Wady i zalety pojazdów poszczególnych klanów zbalansowane są perfekcyjnie, także poszczególne zestawy broni nie budzą obaw co do jakości fragowania. Również areny podniebnych zmagań są bardzo dobrze zaprojektowane, i co więcej, każda z nich wymusza nieco inny przebieg zabawy. Pełno w nich różnych dopalaczy i tajemnych korytarzy.

Sama walka, przez to, że rozgrywana jest w powietrzu, jest wręcza niepowtarzalna. Trudno na początku przyzwyczaić się do jeszcze jednej płaszczyzny ruchu (w końcu latamy, czyż nie?), ale po opanowaniu klawiszy zabawa okazuje się być równie emocjonująca, co w najlepszych eFPePach. Jest to rozrywka niezwykle wciągająca, ale wie o tym każdy miłośnik „klejka".

WHY!? WHY?! WHY!?!

Zaskakujące są niskie wymagania sprzętowe FH. Nie ma jednak róży bez ognia (to z Borei). Jedyną dostępną w grze rozdzielczością jest, uwaga!, 640x480. Kiepściuchno. Reszta oprawy wizualnej zrywa majty - są tu piękne, dynamiczne cienie, snujące się dymy, oślepiające eksplozje, doskonałe efekty świetlne, mgiełki i odbicia. Modele pojazdów i animacje lecących zwierząt to robota zasługująca na podwójną premię. Efekty dźwiękowe i muzyczki - też pierwsza liga. Dlaczego więc z rozdzielczościami autorzy dali taką plamę?

FH uważam za grę udaną i oryginalną. Na pewno jest ona w pewien sposób nowatorska, ale czy zapoczątkuje nowy gatunek? Sporo zależy od internetowego odzewu graczy.

Mimo swej odmienności FH jest i tak jedną z najlepszych gier akcji na rynku. Gdyby nie ta idiotyczna, niska rozdzielczość, ocena byłaby jeszcze wyższa.

Teraz wracam do mojej latającej beczki - trzeba przetrzepać ogony ptaszyskom, a ze sterowców spuścić trochę gazu.

Yanoos

Ocena: 8

Producent: TalonSoft/Illusion Softworks

Wymagania minimalne: Pontium 166, 64MB RAM, akcolorater 3D

\+ Doskonała grywalność

− Dlaczego tylko 640x480?

BĄDŹ PATRIOTĄ ZACIĄGNIJ SIĘ!
Korporacja Crayven potrzebuje Ciebie!
Umiejętność zbierania surowców, czy budowy bazy nie jest wymagana.
Czysta akcja. Czysta adrenalina.
Duże doświadczenie w użyciu megablasterów mile widziane.
(Jajogłowych nie przyjmujemy)
www.gc-crayven.com
GROUND CONTROL
SIERRA
Dystrybucja w Polsce: www.play-it.pl
Sprzedaż wysyłkowa: (033) 811-87-29 www.mig.pl
PLAY it

MARTIAN GOTHIC: UNIFICATION

AAAAAAAA! Marsjanie atakują

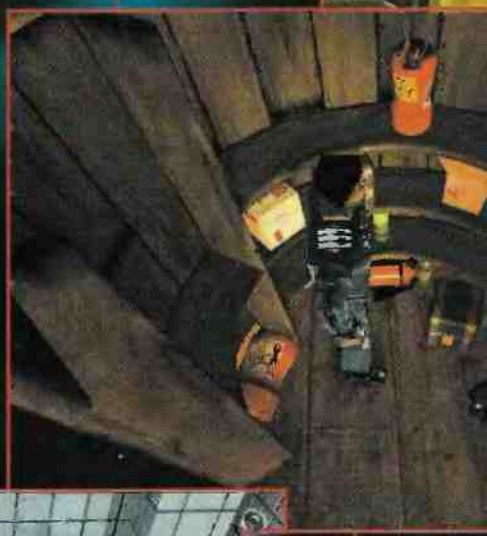
Trylla

Towarzystwo z TalonSoft do tej pory szerokim łukiem omijało przygodówkowo zorientowany odłam graczy, tak więc z taką pewną nieśmiałością sięgnąłem po Martian Gothic: Unification. Inne tytuły naznaczone logiem TS, co tu ukrywać, należały do klasy średniej. Czyżby ten sam los miał spotkać Martian Gothic? Wszakże szumu wokół gry nie było, z rzadka tylko jakiś news. Szybki rzut okiem na cenzurkę i wszystko staje się jasne. Ale cicho, sza! Nie uprzedzajmy faktów.

Około 11 000 lat temu pokaźny meteoryt uderzył z impetem w Ziemię. Leżał sobie spokojnie pod gruntem aż do 1996, kiedy to NASA oficjalnie potwierdziło istnienie skamieniałych szczątków żywych organizmów znajdujących się we wnętrzu marsjańskiej skały. Potem misja sondy Pathfinder i zdjęcia Czerwonej Planety - pamiętamy to z pierwszych stron gazet. W 2015 roku na Marsie oddano do użytku bazę Vita, i kiedy trzy lata później na Ziemię dotarły strzępy transmisji radiowej, wraz ze złowrogim ostrzeżeniem „stay alone, stay alive", informujące o kłopotach w ośrodku - ruszyła akcja ratunkowa. 16 czerwca 2019 roku przy bazie ląduje kapsuła z trzema osobami: Martinem Karnem - agentem bezpieczeństwa, Diane Matlock - mikrobiologiem i Kenzo Uji - ekspertem od Sztucznej Inteligencji. Let the kombat begin!

Martian Gothic to przedstawiciel dość modnej ostatnio krzyżówki przygódówki i gry akcji. Trójkę naszych trójwymiarowych bohaterów poruszających się po prerenderowanych lokacjach 2D obserwujemy z umieszczonych w przeróżnych miejscach statycznych kamer, co przywodzi skojarzenia z Resident Evil i Alone In The Dark. Sprawami scenariusza i dialogów zajął się autor powieści sci-fi Stephen Marley i trzeba przyznać, że sprostał temu zadaniu na piątkę z plusem. Akcja trzyma nas w ciągłym napięciu i jeśli na początku nie wiedziałeś po co zostałeś tu przysłany, to raczej oczekuj coraz to nowych pytań niż wyjaśnień. Do kogo należy kobiecy głos z intra i dlaczego z misji ma powrócić tylko dwójka bohaterów? - to tylko wątpliwości na śniadanie. Posiłków bowiem przewidziano więcej niż jeden. Fabuła rozkręca się powoli, aby przy końcu nabrać niewiarygodnego rozpędu. W tę grę po prostu nie można przestać grać! Sam scenariusz mógłby z dobrym skutkiem posłużyć producentom horrorów - zło w grze jest wszechobecne i zmusza do mocnego trzymania się krzesła, co w połączeniu z upiornymi mieszkańcami bazy stanowi kolejne podobieństwo do AITD.

Gdy myślimy - przygodówka, do głowy przychodzą nam dwie sprawy: łamigłówki i liniowość zdarzeń. Tym pierwszym poświęcę osobny akapit, aby tymczasem skupić się na odwiecznej bolączce twórców gier przygodowych. Programistom Talonów nie udało się ustrzec przed z góry narzuconą kolejnością wy-



Ocena: 8

Producent: TalonSoft

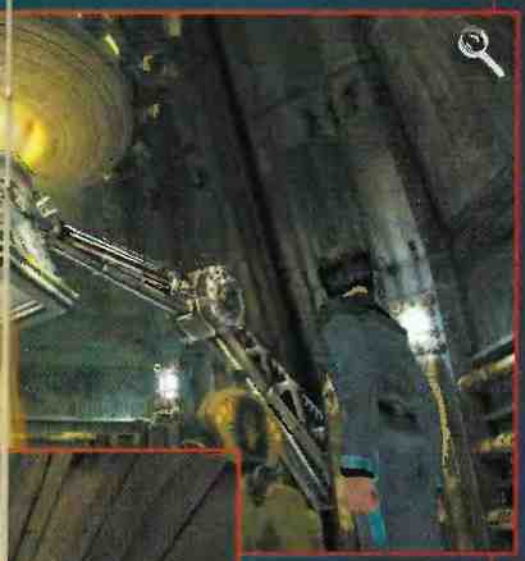
Wymagania minimalne: Pentium II, 32MB RAM, akcelerator 3D

+ [illegible]

− [illegible]

www.talons[illegible]

konywania czynności, tyle że zostało to zgrabnie ukryte. Ośmielę się nawet w tym miejscu wprowadzić nowe pojęcie - liniowość ukryta. Dzięki równoczesnemu, acz osobnemu prowadzeniu trójki głów-



nych bohaterów, co momentalnie przywodzi na myśl klasyczne Day Of The Tentacle, każda z postaci może równolegle wykonywać inne bojowe zadanie. Daje to złudzenie pełnej swobody gry, mimo że bez niektórych zwrotów akcji obejść się nie mo-

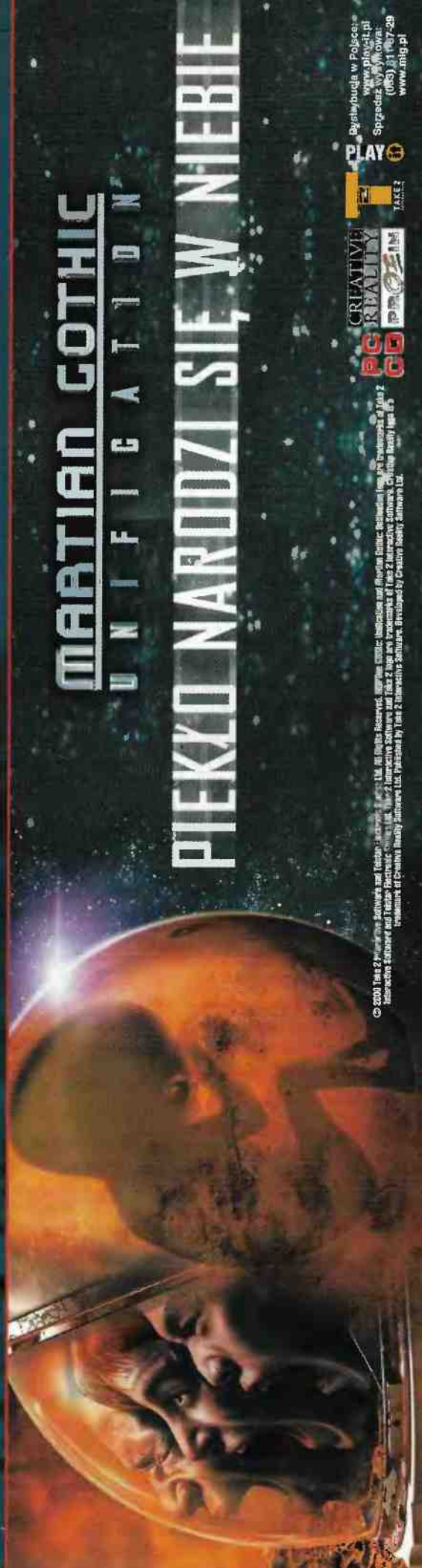
żemy. Marsjański gotyk kieruje nami jednak niezwykle zręcznie, można odnieść wrażenie, że niemal niezauważalnie.

Drugim nierozerwalnie związanym z grami przygodowymi kryterium oceny jest jakość występujących zagadek. Te zostały w MG całkiem nieźle wyważone, ale bez dwóch zdań - ich stopień trudności zwiększa się wraz z naszymi postępami. Autorzy nie mieli na szczęście kosmicznych pomysłów, ale i tak nie raz musiałem zmusić puszkę mózgową do wzmożonego wysiłku, żeby dociec, co ma służyć jako kostka do gry na gitarze. Jako że interakcja ze środowiskiem ogranicza się tylko do ściśle wyznaczonych elementów, a w grze nie występuje możliwość prowadzenia dialogów, niektórzy z Was mogliby pomyśleć, że problem przejścia jej przeminął z wiatrem. Nic bardziej mylnego. Duża liczba przedmiotów, które trzeba między sobą wymieniać i które nie wiadomo gdzie mają zostać użyte nie ułatwia bynajmniej rozgrywki. Gdy do tego z racji ograniczonej pojemności kieszeni ukrywać je będziemy w przeróżnych miejscach, narażając się przy okazji na pożarcie to okaże się, że po cwaniackim uśmiechu nie został nawet ślad.

Nadszedł wreszcie moment, aby wyjaśnić co to za elementy chadzają po bazie. Już na samym początku wpadniemy na nie-do-końca-martwego członka pierwszej ekipy, który zarażony tajemniczym wirusem zmienił się w ubogie w serce i inne narządy zombie. Nie jest to ostatni z nieprzyjemnych kolegów i trzeba się do nich przyzwyczaić, szczególnie gdy wiemy, że nie da się ich w jakiś sposób zabić. Kopanie nic nie daje i zupełnie nie rozumiem po co dodano ten element. Z kolei seria z pistoletu kładzie bezokie „coś" na ziemię, ale tylko na kilka minut. Tyle czasu najczęściej wystarcza aby spokojnie wykonać zamierzone zadanie. W Martian Gothic ginie się bardzo często, co z ograniczoną liczbą save'ów uzależnioną od ilości odnalezionych komputerów daje grze pierwszego minusa.

Marsjańska oprawa graficzna nie budzi żadnych zastrzeżeń - ale tylko jeśli chodzi o tła. Bezbłędnie przedstawiony nieporządek panujący w Vicie, złożony z porozrzucanych przedmiotów i mnóstwa innych szczegółów oraz nieodzowny mroczny klimat aż zmuszają do gry ze zgaszonym światłem. Niemal perfekcyjny obraz burzą wizerunki pozytywnych i negatywnych bohaterów. Są bezkształtne niczym trzydrzwiowa szafa ociosana siekierą. Mała liczba poświęconych nań poligonów nie jest niczym usprawiedliwiona, szczególnie gdy postacie są jedynymi obiektami 3D występującymi w grze. Do tego zawodząca animacja ruchów, prześwitywanie teoretycznie niewidocznych obiektów i blokowanie się o wystające przedmioty nadają silnikowi buraczany kolor. Blednie on nieco dzięki muzycznej stronie przygody - dostojnej i majestatycznej, podkreślające niepewną atmosferę.

Niektórzy z Was mogą zapytać dlaczego, mimo istniejących niedoróbek, gra dostaje tak wysoką ocenę. Śpieszę z wyjaśnieniem, że istniejące błędy nijak mają się do atmosfery gry, nie wpływają w żaden sposób na grywalność i należą w tym typie gier do spraw natury kosmetycznej. W Martian Gothic gra się z duszą na ramieniu, w sposób tak fantastyczny, że ani się człowiek spojrzy - już jest ranek. Ale pamiętajcie - stay alone, stay alive.



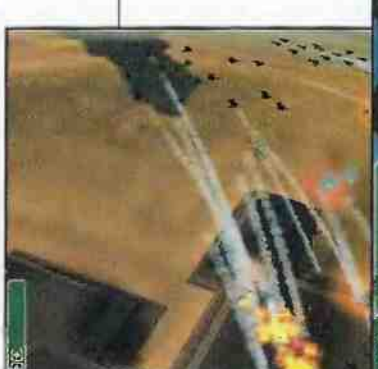
Coval

PIESKU! ZOSTAW PANA OBCEGO!

DOGS OF WAR

Połowa XXI wieku. Ludzie wyruszyli na podbój galaktyki — daleko poza Układ Słoneczny. Na napotkanych planetach zakładali ogromne bazy-kopalnie, które pozwalały na dalszą kolonizację kosmosu. Każda planeta była zarządzana przez mieszkańców, a ponad wszystkimi suwerennymi terenami stał Imperialny Rząd, którego ośrodkiem była Ziemia. Imperialny Rząd skupił zaś uwagę na bardziej dochodowych koloniach.

Wszystko uległo gwałtownej zmianie, gdy odkryto tajemniczy minerał SL-18, ogromnie przydatny przy produkcji budynków i sprzętu wojskowego. Mieszkańcy Primusa nie zapomnieli jednak o biernej postawie Ziemi podczas wojny, ogłosili niepodległość i odcięli Imperium od dostaw SL-18. Część wydobytego surowca przehandlowali innym pokojowo nastawionym rasom, a za zdobyte pieniądze wynajęli elitarnych najemników WarMonkeys. Tym razem Ziemia zareagowała i wysłała na Primusa IV zbrojną ekspedycję, żeby stłumić rebelię i przywrócić dostawy surowca. Zaczyna się wojna!

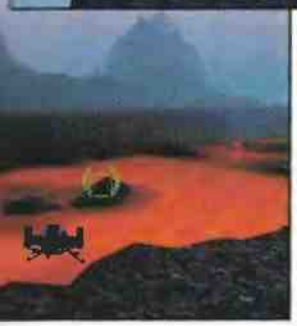


Pierwszą kolonią założoną przez ludzi był Primus IV — wzór dla innych osadników. Pewnego dnia zjawiły się jednak potwory, Mantai, rasa inteligentna i agresywna. Zaatakowały ludzkie osiedla bez jakiegokolwiek ostrzeżenia. Niszczyły sprzęt i budynki, a napotkanych ludzi albo zjadały na miejscu, albo zabierały do wylęgarni. Pomimo próśb o pomoc wysłanych przez górników, Ziemia odmówiła militarnego wsparcia. Przez kilka lat trwała wojna pomiędzy mieszkańcami Primusa a krwiożerczymi Mantai, którzy ostatecznie zostali wygnani na niezamieszkałe obszary planety. Im-

Na początku radziłbym skorzystać z opcji tutorial, która powoli i przejrzyście tłumaczy zasady działania interfejsu, uczy podstawowej wiedzy o zarządzaniu podległym wojskiem i regułach prowadzenia bitwy. Jeśli jednak grałeś wcześniej w MYTH, to i bez tego powinieneś czuć się jak w domu.

DOGS OF WAR nie jest typowym przedstawicielem gatunku RTS. Zasadniczą różnicą jest brak jakiejkolwiek bazy, służącej do przerobu SL-18 na wymierne korzyści w postaci pojazdów bojowych czy piechoty. Jedynie rzadko dostępna struktura służąca do naprawy jednostek zmechanizowanych pomaga w zmaganiach z wrogiem. DOGS OF WAR stawia na taktyczną część zmagań — tutaj nie wystarczy jak najszybciej rozbudować bazę, uzbroić się po zęby i przeprowadzić frontalny atak. Niejednokrotnie przyjdzie ci walczyć z przeważającymi siłami wroga, a jedyną przewagą będzie przemyślana taktyka i plan działania. Żeby nadać zabawie jeszcze większych emocji, podczas misji nie możesz zapisywać stanu gry na dysk.

Jako dowódca w dowolnym momencie możesz osobiście przejąć kontrolę nad wybraną jednostką. Ma to swoje wady i zalety. Gdy robisz coś własnoręcznie, możesz mieć pewność, że będzie to zrobione dobrze. Z drugiej strony, kiedy skupiasz całą swoją uwagę na jednej jednostce, łatwo można cię zaskoczyć i trudniej będzie ci kontrolować przebieg dużej bitwy. Im mniej masz jednostek, tym częściej powinieneś korzystać z trybu bezpośredniej kontroli, aczkolwiek możesz ukończyć grę będąc przez cały czas tylko dowódcą.



Przydatną opcją jest zamiana standardowego radaru w okno przedstawiające widok oczami konkretnej jednostki. Łatwo możesz wtedy ocenić, czy wszystkie oddziały mają wroga w zasięgu, albo dlaczego twoje jednostki nie strzelają.

Autorzy ciekawie rozwiązali sprawę dokonywania zasadzek i ataków z kilku różnych stron. W każdym oddziale wydzielone zostały 3 zasadnicze strefy: front, boki i tył. W zależności od tego, z której strony jednostka jest ostrzeliwana, szybciej bądź wolniej zareaguje na atak i odpowie ogniem. Na dodatek przednią część większości pojazdów cechuje duża odporność na ostrzał nieprzyjaciela, a tył jest szczególnie wrażliwy.

Bardzo miłą opcją jest doświadczenie otrzymywane przez oddziały. Każda jednostka, która przetrwa pomyślnie zakończoną misję, otrzymuje gwiazdkę (maksymalnie jest ich pięć), symbolizującą jej zahartowanie w boju. Co ciekawsze, to nie czołgi, transportery czy myśliwce dostają doświadczenie, tylko ich załoga. Zależnie od potrzeb przed misją możesz zadecydować, gdzie przydzielić najlepiej przygotowaną załogę — do piechoty czy może do artylerii? Bardziej doświadczone ekipy szybciej reagują na działania wroga, celniej strzelają i lepiej wykonują wydane przez ciebie rozkazy.

Jednostki piechoty zostały wykonane przy użyciu techniki motion capture, chociaż biorąc pod uwagę ich rozmiary nie było to konieczne. Jest to największa bolączka DOW — niewielkie rozmiary oddziałów. Zaznaczanie mniejszych jednostek w czasie bitwy bywa trudne. Oczywiście w tym celu stworzono opcję tworzenia grup i przypisywania ich kolejnym cyfrom na klawiaturze, jednak wada ta jest nie do ukrycia.

Największe hity z gatunku RTS, jak STARCRAFT, AGE OF EMPIRES II czy C&C:TIBERIAN SUN o dziwo wcale nie były trójwymiarowe. DOGS OF WAR z pewnością nie jest prekursorem gier podanych od początku do końca w trzech magicznych wymiarach, jednak jest kolejnym krokiem stronę pełnego 3D. Jak dotąd połączenie dużych ilości trójwymiarowych obiektów z wartką akcją i inteligentnym przeciwnikiem wymagało monstrualnego sprzętu. DOGS OF WAR jest dowodem na to, iż gry z doskonałą grafiką mogą płynnie działać nawet na słabszym sprzęcie.

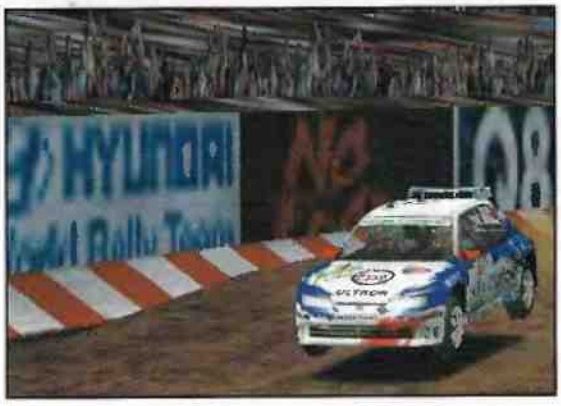
Ścieżka dźwiękowa towarzysząca wojennym zmaganiom jest bardzo dynamiczna, a niektóre kawałki wręcz hardcore'owe. Szczególnie podobał mi się podkład pod intro w wykonaniu samego Fat Boy Slima — miło jest popatrzeć, jak chłopaki z piechoty uciekają przed bestiami przy rytmicznej i porywającej muzyczce. Efekty dźwiękowe, choć już nie tak oryginalne, prezentują się przyzwoicie i trudno się do czegoś przyczepić.

Reasumując — DOW to trójwymiarowa gra taktyczna o wysokiej miodności, sporym arsenale dostępnych opcji i w doskonałej oprawie. Żyć nie umierać. A raczej żyć i nie dać się zjeść.

Ocena: 8

Producent: TalonSoft

Wymagania minimalne: Pentium II 266, 32MB RAM, akcelerator 3D



MICHELIN RALLY MASTERS: RACE OF CHAMPIONS

Krooger

Pamiętacie, jak w COLIN McRAE RALLY po skończonej serii OeSów niecierpliwie czekaliście na wyścig równoległy, w którym startowało dwóch pierwszych zawodników z podium? Ileż to trzeba było się namęczyć, żeby wziąć w nim udział! Nie musisz już trudzić się zaliczając po kolei Odcinki Specjalne, aby przez kilka chwil pościgać się z czołowymi rajdowcami. Teraz masz możliwość wzięcia udziału w cyklicznej imprezie organizowanej przez MICHELIN, polegającej na wyścigu równoległym najlepszych kierowców świata. Chcesz się z nimi zmierzyć?

Do startów stajesz ty i cała śmietanka towarzyska rajdów samochodowych - powiedzcie mi tylko, gdzie jest nasz Hołowczyc? On by tam dopiero zrobił porządek. Mniejsza z tym. Do wyboru jest kilka wariantów rozgrywki, takich jak trening, zawody jednodniowe, pojedynczy wyścig, czy w końcu Mistrzostwa. Mimo wielu wariantów rozgrywki, wszystkie konkurencje rozgrywane są tylko na torach zamkniętych, przeznaczonych do wyścigów równoległych. Nie znaczy to jednak, że w grze nie ma ani odrobiny symulacji. Można oczywiście ustawić większość podstawowych parametrów samochodu, takich jak typ opon, zawieszenie, które później wpływają na sposób zachowania się maszyny na torze, ale nie zadowoli to wyrachowanych majsterkowiczów, którzy więcej czasu spędzają pod samochodem, niż za kierownicą.

Do wyboru mamy całą masę autentycznych samochodów, które „na co dzień" używane są przez profesjonalnych kierowców. Moimi ulubieńcami są PEUGEOT 306 MAXI i TOYOTA COROLLA WRC (mam sentyment do hatchback'ów :)). Jazda na torze to czysta adrenalina. RALLY MASTERS pokazuje, że kierowcy startujący w poważnych zawodach, „po godzinach" też mogą się dobrze bawić, również dla publiczności. Na starcie staje dwóch rajdowców, ulokowanych na odgrodzonych od siebie torach. Mimo że na pozór trasy mają do pokonania inne, to w połowie bezkolizyjnie wymijają się i wjeżdżają wzajemnie na pas do tej pory zajmowany przez przeciwnika. W efekcie droga pokonywana przez każdego z nich jest identyczna, z tym, że kolejność odcinków jest odwrotna. Tory zaprojektowano bez zarzutu - są to oczywiście autentycznie istniejące trasy, po których ścigają się prawdziwi mistrzowie.

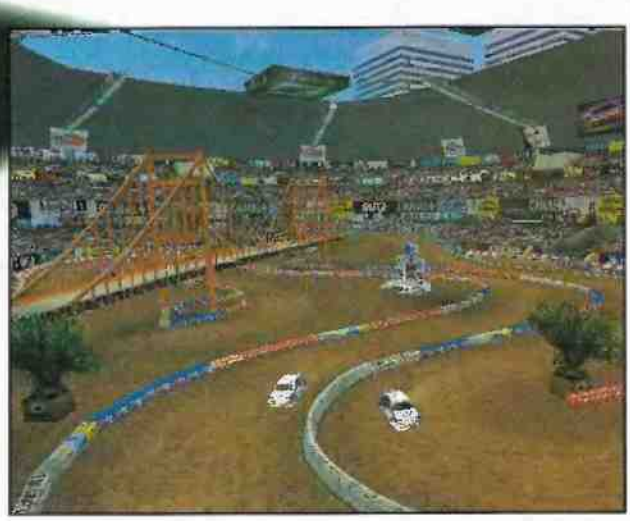
Wspaniała oprawa audio-wizualna, otoczka zawodów organizowanych przez MICHELIN i dość łatwy sposób kierowania samochodem sprawiają, że RALLY MASTERS może się spodobać tym, którzy nie za bardzo przepadają za samotną jazdą na czas, a uwielbiają wyśrubowane do granic możliwości samochody rajdowe i współzawodnictwo. Gra przez swoje ograniczenie tematyczne nie jest może najlepszą pozycją wyścigową na rynku, ale jeśli w naszym stylu jazdy przede wszystkim cenimy widowiskowość, to jest to jedna z niewielu gier, w której możemy sprawdzić, jak skuteczna jest nasza kozacka jazda. Bo w całej tej „Zabawie Mistrzów" o to właśnie chodzi - nie o laury, nie o urwanie ćwierci sekundy, a o efekciarstwo.

Ocena: 7

Producent: Ilogrames

Wymagania minimalne: Pentium 233, 32MB RAM, 20 MB HDD

www.rallymasters.com



GRAND PRIX WORLD

WIBRATOR W SILNIKU

RooS

Kolejny GRAND PRIX MANAGER? Poprzednik GP WORLD, właśnie GRAND PRIX MANAGER, był bardzo wciągającą strategią ekonomiczną poruszającą na dodatek jeden z ulubionych tematów milionów niedoszłych Shumacherów, śmigających w swoich kaszlakach — walki o mistrzostwo Formuły Jeden. Następca firmowany przez Microprose, czyli firmę mającą lada tydzień wydać trzecią cześć F1 GRAND PRIX, robi bardzo dobre wrażenie. Od samego początku.

Pierwszy kontakt z grą skończy się frustracją — interfejs nie należy do szczytowych osiągnięć w dziedzinie przyjaznosci programów dla użytkownika. Ikonki są dość małe, często zupełnie nie wiadomo do czego służą, a podpisy pojawiają się po kilku dłużących się sekundach oczekiwania. Nawet po dokładnym przeczytaniu fachowo, acz nieco zbyt zwięźle napisanej instrukcji, gra potrafi sprawić przykre niespodzianki (denerwujące klikanie niewłaściwych ikon). Kluczem do sukcesu i czerpania pełnej przyjemności z gry jest długi trening. Troszeczkę, moim zdaniem, zbyt długi.

Poziomów trudności gry jest wiele. Wyboru dokonujemy decydując się objąć fotel zarządcy jednej ze stajni biorących udział w wyścigowym cyrku. Aby zbytnio się nie przemęczać, wystarczy kliknąć ikonkę MacLarena lub Ferrari. Zespoły te dysponują gigantycznymi wręcz budżetami, a jak wiadomo pieniądze są w tym biznesie więcej, niż połową sukcesu. Za dolary trzeba ściągnąć do zespołu najlepszych inżynierów i kierowców, zainwestować w dobrze wyposażone laboratorium badań R&D, a na koniec zapłacić za jak najwięcej okrążeń jazd testowych. Prawda, że to prosta recepta na sukces? A jak skuteczna!

Biedne teamy nie mają łatwego życia. Mówiąc w skrócie: jeżeli macie wydać trochę pieniędzy na coś, co okaże się naprawdę przydatne, wybierzcie najlepszego designera. Opłaca się.

Grafika GP WORLD to głównie statyczne plansze z mnóstwem przycisków, suwaków i okienek dialogowych. Całkiem nieźle zaimplementowano tryb pokazywania samego wyścigu — mamy kilka kamer rozmieszczonych wokół trasy, bolidy śmigają po pre-renderowanym torze, zachowując nierzadko idealną linię jazdy! Efekty zmiany pogody istnieją, ale zrobione są na tyle kiepsko, że nie ma sensu się o nich rozpisywać.

Mimo bardzo wielu zalet i uzależniającej formuły, gra ma też kilka denerwujących bugów. Jednym z nich są problemy z uruchomieniem programu w przypadku, gdy paleta kolorów Windows ustawiona jest na 32 bity. Usterką mechaniczną, odbieraną przez prawie każdego początkującego menadżera jako błąd w grze, jest notoryczne odpadanie tylnego spojlera w bolidach. Nie jest to burak, a wynik wibracji, w które wpada jednostka napędowa podczas pracy na najwyższych obrotach. Silniki kręcące się do ponad 15 tys. obrotów wymagają zegarmistrzowskiej precyzji przy wyważaniu ruchomych elementów. efektem niedokładnej roboty są właśnie wibracje powodujące odpadanie spojlera. Wasi inżynierowie powinni dać sobie z tym radę.

GRAND PRIX WORLD to bardzo dobra gra. Trudna, ale sowicie nagradzająca wytrwałych. Polecam.

Ocena: 8

Producent: Hasbro

Wymagania minimalne:

P166, 16MB RAM

TRI DO NIS

MARNOŚĆ NAD MARNOŚCIAMI

Ocena: 1
Producent: LK AVALON
Wymagania minimalne: P166, 32MB RAM

yah

Jak się wydaje, po żmudnych negocjacjach polska firma LK Avalon musiała wejść w posiadanie silnika i całego kodu gry COMMAND & CONQUER (yeah!). Po głębszym wejrzeniu w cudowne dzieło Westwood wniosek mógł być jednak tylko jeden: że jest to program skończony w swej doskonałości i aby nie naruszyć jego pięknej formy możliwe są tylko kosmetyczne poprawki. Można przypuszczać, że mniej więcej w taki sposób na rynku pojawił się TRIDONIS...

Historia, wokół której kręci się akcja tej gry, jest nie tylko rewelacyjna, ale i absolutnie nowatorska. Nagle i niespodziewanie na spokojną Ziemię najeżdżają hordy Obcych z Bardzo Odległej Galaktyki z zamiarem całkowitego podboju i kolonizacji naszej pięknej planety (i po co im to?). Na domiar złego część Ziemian ulega tridońskiej propagandzie i również obraca się przeciwko garstce sprawiedliwych i nieustraszonych żołnierzy broniących do końca dorobku naszej cywilizacji. Gracz może opowiedzieć się po dowolnej ze stron konfliktu, zależnie od tego, czy woli oglądać brazylijskie telenowele, czy raczej szarych banioołowych ufoków.

Grafika, menu tworzenia jednostek i interfejs TRIDONISA do złudzenia przypominają COMMAND & CONQUER, w związku z czym żaden rasowy RTS-owiec nie będzie miał z opanowaniem gry najmniejszych problemów. Jednostki i pojazdy bojowe są wspaniale odzwierciedlone w jakiś 8 kolorach, za pomocą około (uwaga!) 10 klatek animacji. Poruszają się jednak nie tylko po prostych. Udało się zaimplementować również ruch po skosie. Wow!

Teren jest wyjątkowo bogaty w szczegóły i kolorowy. Mamy wiele rodzajów szarości, zieleni i brązu i nawet trochę podobnych do rzeczywistych gór, lasów i pustyń. Wybuchy i strzały to istna rewelacja ;))) Lecz najlepsze ciągle przed nami. Na kolana rzuca dopiero oprawa muzyczna gry. Oprócz bonusowo dodanej do gry płyty audio, która bez wątpienia zachwyci wszystkich fanów ultrafioletu, strojów sportowych i pelanterii skórzanej, poruszające się jednostki wydają dźwięki wave, co sprawia wrażenie, że to nie chodzące po ekranie 10 pikseli na krzyż, tylko żywi ludzie! Do moich ulubionych tekstów (zawołajcie tatrez swoich rodziców) zaliczyłbym twarde kapralskie ponaglenie: „Nie brandzluj się tak z tym". Jeśli w taki sposób próbowano zwiększyć atrakcyjność gry, to - delikatnie mówiąc - pomysł wydaje się trochę niesmaczny. Prawie tak samo ciekawe wypowiedzi, choć niewątpliwie znacznie grzeczniejsze, to „Czerwony wilk nadszedł" czy „Siódemka przejdź na dziewiątkę", rzucane nonszalancko od czapy. TRIDONIS miażdży!

PS. Recenzja ta ma około 10 lat. Wygrzebałem ją z szuflady, zmieniłem nazwę gry i pasowała jak ulał. Tak szczerze, to jeśli ktoś z was kupi TRIDONISA po to, żeby pograć (a nie jako prezent dla teściowej), niech wyśle mi maila z adresem szpitala psychiatrycznego, w którym aktualnie się znajduje. Odwiedzę na pewno...

CIEŃ PODSTĘPNEGO LICZA

Yah

HEROES OF MIGHT AND MAGIC

SHADOW OF DEATH

Siedzę pod drzewem i płaczę. Kolejny raz życie, a dokładniej ten podły licz Sandro, wykorzystuje mnie, a potem zostawia samą i oszukaną. Najpierw kusi i mami, zmusza do poszukiwania artefaktów, a kiedy już je dostaje, odbiega ze śmiechem. Słyszałam, że nie tylko ja padłam ofiarą Sandra. Rozmawiałam wczoraj z Gelem i okazało się, że on też dostarczył liczowi kilka artefaktów. Podobno jest nas więcej. Jeśli uda nam się połączyć siły i zdobyć miecz Angelic Alliance, pokonamy Sandra i znowu w krainie Anatagarich zagości pokój.

SHADOW OF DEATH, nowy produkt firmy 3DO, kontynuuje opowieści o bohaterach mocy i magii, czyli wykorzystuje wspaniały pomysł bezkonfliktowego połączenia strategii, ekonomii i eRPeGa w jedną całość, która od kilku lat cieszy olbrzymią rzeszę graczy z całego świata.

SOD nie jest jednak klasycznym dodatkiem do HOMM3. Oprócz 7 nowych kampanii i 38 scenariuszy singlowych, zawiera pełną wersję podstawową herosów, RESTORATION OF ERATHIA, oraz ulepszony edytor map wcześniej umieszczony w ARMAGEDONS BLADE. Sam dodatek wnosi do gry jeszcze kilka zmian, niestety, są one czysto kosmetyczne. Bodajże najważniejszą jest opcja łączenia kilku odpowiednich artefaktów w jeden, oferujący oprócz wszystkich bonusów "części" składowych dodatkowe, z reguły niesamowite możliwości. Co powiecie na przykład na pałatkę króla "undeadów", powstałą z połączenia butów, płaszcza i wisiorka nekromanty? Oprócz klasycznego zwiększenia zdolności wskrzeszania dochodzi mały:) bonus. Zależnie od stopnia opanowania skill'a nekromancji, zamiast kościotrupów po udanej bitwie dostajemy zombiaki, wighty lub (na expercie) LICHE!!!

Inne zmiany to dodanie herosom kolejnego slota na artefakty, polepszenie obrony zamków, czy kilka nowych artefaktów i terenów walki.

Kampanie SOD są powiązane tematycznie i bardzo ciekawe (to akurat mnie nie dziwi; scenariusze wszystkich gier z serii MIGHT AND MAGIC są bardzo dokładnie opracowane). Wszystkich graczy na pewno ucieszy możliwość zmiany poziomu trudności poszczególnych misji. Można przejść grę szybko i bezboleśnie, można męczyć się z każdą misją wiele godzin. Jednak SOD jest grą stworzoną praktycznie tylko dla trybu jednego gracza. Testowałem grę w multipleju, i jak zwykle odczuwam niedosyt dobrych mapek 2v2 i 3v3. Znowu trzeba poczekać na pracę fanów i ściągnąć mapy z internetu.

Dla graczy, którzy nie zdążyli jeszcze zakupić HOMM3, płytka z SOD będzie bardzo kuszącą propozycją.

Ci zaś, którzy mają już wersję podstawową, dostaną podobno zniżkę na dodatek. Ponieważ jednak SOD poza dodatkowymi misjami (a tych jest masa do ściągnięcia za darmo z internetu) nie wnosi wiele nowego, ci, którzy HOMM3 już mają, powinni odjąć od oceny końcowej 2 do 3 punktów. Zależnie od stopnia uzależnienia:).

Ocena: 8

Producent: 3DO

Wymagania minimalne: P133, 32MB RAM, 320MB HDD

F/A-18 SIMULATOR

„MATUSZKA RASIJA" W OPAŁACH

Ech, dosyć już mam szorowania pokładu startowego naszego lotniskowca. Czasem przerywam pracę, żeby zobaczyć kumpli z eskadry startujących do kolejnej misji. Nie narzekam jednak na dowódcę — mnie też puściłyby nerwy, gdyby ktoś cztery razy pod rząd zrównał z pokładem główną nadbudówkę okrętu podczas próby lądowania.

Nowy symulator firmy Jane's nie będzie dla nikogo, kto śledzi wydawnictwa tego typu, żadnym zaskoczeniem. W niczym się on nie wybija, niczym nie zaskakuje, nie wnosi też nic nowego do gatunku. W przypadku gier symulacyjnych nie jest to jednak straszna wada, bardziej liczą się solidność wykonania i realizm.

Historia, wokół której kręci się jedyna, podzielona na cztery części kampania, wydaje się być dość prawdopodobna. Rosję ogarnia kryzys gospodarczy i polityczny, dochodzi do wojny domowej. Armia dzieli się na dwa zwalczające się obozy. Do akcji wkracza NATO. W okolice Półwyspu Skandynawskiego i północnej części Rosji (dokładniej — Murmańska) wysłana zostaje mała flota, w tym lotniskowiec USS Ronald Regan. Z jego pokładu startują wielozadaniowe ciężkie myśliwce F/A-18, a my zasiadamy za sterami jednego z nich.

Misje zawarte w kampanii nie zaskakują. Są rozpisane z góry, ich układ jest raczej statyczny, choć same zadania należą do ciekawych. Wszystko zaczyna się delikatnie, od patroli i misji zwiadowczych. Potem jest trudniej — walczymy w powietrzu kierując przy okazji kilkusamolotową formacją, bombardujemy, ostrzeliwujemy, zatapiamy. Kampania to solidny element gry.

Słabiej prezentują się bardziej niż skromne misje treningowe. Początkujący pilot wiele się z nich nie nauczy. Jest to jeden z elementów mówiących — żółtodzioby, trzymać się z daleka. Widać dokładnie, że symulator robiony był dla graczy doświadczonych.

Prócz kampanii i treningu w grze znajdujemy zestaw misji pojedynczych (skromny, choć urozmaicony) i opcję Instant Action. Nie jest ona bardzo „instant", ale pozwala dowolnie ustawić parametry planowanej potyczki. Ciekawym dodatkiem jest prosty w obsłudze edytor misji.

Specjaliści z Jane's zadbali z charakterystyczną sobie starannością o realizm zachowania się F/A-18 w powietrzu i sposobu działania awioniki. Obydwa elementy można oczywiście modyfikować, choć ciężar tych modyfikacji przesunięty jest raczej w stronę bezkompromisowego realizmu. Wystarczy ustawić wszystko na full i spróbować „usiąść" ręcznie na lotniskowcu w czasie złej pogody.

Głównymi mankamentem oprawy graficznej jest sposób wykonania kokpitu 3D. Jest on mało czytelny i niezbyt dobrze odwzorowany. HUD też do przejrzystych nie należy. Dodatkową usterką jest fakt, iż nie ma opcjonalnego kokpitu 2D — skazani jesteśmy na wślepianie się w monitor.

Widać także, że engine gry jest nieco leciwy. Słabo wyglądają skąpo przyozdobione, gdzieniegdzie powybrzuszane tereny, woda także piękna nie jest. Cele naziemne i nawodne są dobrze widoczne, ale całość sprawia sterylne i smutne wrażenie. Sytuację w znacznym stopniu ratują modele samolotów i wszelkie bajery graficzne — ładne cienie, niezłe wybuchy, doskonałe chmury i warunki pogodowe.

Ta gra jest jak niemiecka reprezentacja w piłce nożnej. Nie czaruje sztuczkami technicznymi, nie budzi większych emocji, ale jest w każdym elemencie solidna. To jednak trochę za mało na hit. Nudna rutyna.

Ocena: 7

Producent:

Wymagania minimalne:
Pentium II, 64MB RAM, dopalacz 3D

www.janes.ea.com

majesty

Yash

podmo na cyberiadzie Reset CD 3/00

NACZEJ — FANTASY TYCOON

Conan wyszedł z podziemi i wytarł swój wielki, zabarwiony posoką dwuręczny miecz o rękaw skórzanej kurty. Głowę cyklopa przytroczył do siodła, a do podróżnej sakwy przesypał kilka kilo szlachetnych kamieni. Mruknął coś niezrozumiałe (po barbarzyńsku oczywiście), dosiadł swojego czarnego ogiera i ruszył do miasta. Odwiedził gildię barbarzyńców, gdzie uiścił podatek od wzbogacenia, wyszorował się i wyspał w najlepszym zajeździe, zabawił z dziewką wszeteczną, w gildii magów zakupił trochę leków i innych gadżetów, zajrzał do kowala i wyruszył w kolejną podróż w poszukiwaniu przygód. Conan do łebskich gości nie należał, więc nie zaprzątał sobie głowy pytaniem: kto zbudował te wszystkie niezbędne dla każdego herosa przybytki?

MAJESTY przypomina trochę osadzony w realiach "zaawansowanych podziemi i smoków" dodatek do SETTLERS, zaś idea jest nieco zbliżona do DUNGEON KEEPER'A. Poszczególne scenariusze zaczynają się prawie tak samo. Mamy zamek i kiesę niezbyt zasobną w złoto. Za nie stawiamy budynki i rekrutujemy pierwszych bohaterów. Ci rozchodzą się po świecie i za jakiś czas wracają z łupami. Teraz my, dostarczając im uciech i niezbędnego sprzętu, złupimy ich z ich łupów, za co ulepszymy budynki, postawimy nowe, a także zatrudnimy kolejnych herosów.

Organizacja zaplecza dla całej rzeszy zabijaków biegających po świecie z mieczami, łukami i magicznymi laskami tylko pozornie może wydawać się nudna. Poza pierwszymi "wprowadzającymi" scenariuszami, non-stop mamy mnóstwo roboty. Podczas gdy my jesteśmy zajęci pieszczeniem naszej stolicy magii i miecza, nasi herosi, żyją własnym życiem. Jeśli zależy nam na zlikwidowaniu konkretnego potwora czy zwiedzeniu jakiegoś miejsca, możemy wyznaczyć za dany czyn dodatkową nagrodę pieniężną. I to jest właściwie jedyny sposób wpłynięcia na naszych poddanych. O reszcie decydują sami. A muszę przyznać, że ich decyzje są bardzo rozsądne. Gdy zobaczą potwora, z którym nie mają szans się zmierzyć, zapominają o dumie i zwiewają pod ochronę wieżyczek lub po prostu do swojej gildii. Budynku gildii zaś, która przecież jest ich domem, będą bronić aż do śmierci.

Rodzajów budynków, ras i klas postaci oraz potworów jest w MAJESTY naprawdę dużo. Spotkamy tu praktycznie wszystko, co znamy z książek i gier fantastycznych. Tworzone przez

Jego Wysokość Nas światy są bardzo bogate, a obserwacja ich daje podobną satysfakcję, jak bycie godem w MUD'ach.

Tryb multiplayer, który testowałem w gronie wybitnych "rts'owców" (thx voland) okazał się lekkim niewypałem. Okazało się, że są problemy z wyborem mapy, gra jest niezrównoważona i dzięki zbyt mocnym czarom pakowanie bohaterów traci sens. Do chwili wypuszczenia patcha multipleja nie warto nawet odpalać.

Mimo tych niedostatków dostajemy grę bardzo ciekawą i niekonwencjonalną, obowiązkową pozycję na półce każdego Mistrza Gry czy fana gier łączących strategię, ekonomię i RPG. Co do większej liczby scenariuszy to za jakiś czas, jak znam życie, wyjdzie dodatek z kolejnymi misjami. Szkoda tylko, że znowu będziemy musieli sięgać do kiesy. Cóż, przyjdzie chyba zapolować na bazyliszka.

Ocena: 8

Producent: Hasbro

Wymagania minimalne: P166, 32MB RAM, 250 MB HDD

BOARDER ZONE

Z CYKLU „NAJPOPULARNIEJSZE SPORTY LETNIE" - SNOWBOARD

O czym marzysz latem? Zapewne o zimnych napojach i gorących plażowiczkach. A może chciałbyś pojeździć na snowboardzie? Odpal komputer, otwórz lodówkę i uruchom BOARDER ZONE. Żaden symulator śnieżnej deski nie był tak realistyczny i nie niósł ze sobą takiej dawki emocji.

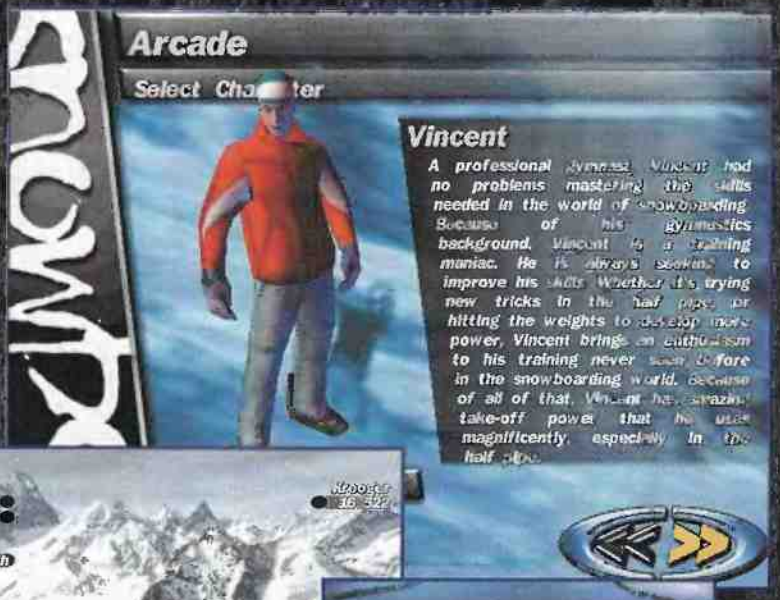
Krooger

Zaczynając zabawę do wyboru dostajemy cztery warianty rozgrywki w trybie ARCADE - pod tym względem BZ nie ma słabych stron. Niezależnie od tego, jaki tryb wybierzemy, mamy zagwarantowaną rozrywkę na najwyższym poziomie.

Możemy uczestniczyć w wyścigu (RACE) i stanąć w szranki z żądnymi zwycięstwa snowboardowymi wymiataczami. Możemy szaleć na autentycznych dechach takich firm jak ROSSIGNOL, SALOMON, ORIGINAL SIN, NIDECKER, ARBOR i A SNOWBOARDS. Przy prędkościach przekraczających często 100 km/h, przy rozmazującym się krajobrazie, pędzenie na złamanie karku po śniegu, między przeszkodami i drzewami, dostarcza niesamowitych wrażeń. Ekstremalna jazda w każdym calu. Wyobraź sobie, że gnasz po stromym stoku. Trasa jest wąska, nogi uginają się i ledwo wyrabiasz się na zakrętach. Po jednym z nich chwila nieuwagi powoduje, że zahaczasz o drogowskaz z napisem SLOW DOWN. Za nim jest stromy zjazd i nawrót o 180 stopni, na który nie masz już szansy wyrobić się. Na pełnej prędkości wpadasz w budynek stojący obok trasy. Takie sytuacje podczas wyścigu zdarzają się co chwilę.

Torów jest dziewięć, osadzone są w trzech różnorodnych sceneriach i trzeba przyznać, że zaprojektowano je bardzo ciekawie. Do tego możemy wybrać jeszcze warunki atmosferyczne i porę dnia - słoneczko, śnieżycę, zachód słońca i noc. Przez stopień komplikacji tras zjazdowych zawyżony jest nieco poziom trudności gry, co niektórych może zniechęcić. Mnie to nie przeszkadza, lubię ekstremalną jazdę.

Nie byłoby gry snowboardowej bez konkurencji „akrobatycznych", takich jak AIR i PIPE. AIR jest widowiskiem dla publiczności i twardym sprawdzianem umiejętności zawodników. Konkurencja polega na tym, aby najechać na skocznię z jak największą prędkością i po wybiciu się zaprezentować skomplikowany technicznie trik, a potem bezpiecznie łagodnie wylądować. Konkurencja PIPE jest podobna do AIR, z tym że tutaj jeździmy po specjalnie zaprojektowanych śnieżnych rynnach (half-pipe'ach), a naszym zadaniem jest wykonanie jak największej liczby widowiskowych trików, które są odpowiednio punktowane.



Ocena: 8

Producent: Konsemarque/Infogrames

Wymagania minimalne: Pentium II 233, 64MB RAM, 350 MB HDD

Zarówno pod względem wizualnym (niesamowity motion-capture zawodników i wspaniała grafika torów), jak i dźwiękowym (podczas gry to varzyszy nam energetyczny punk-rock i hardcore) gra jest niemal doskonała. Jedynym ewidentnym bolem są załamania graficzne na granicy zetknięcia się deski ze śniegiem, co często irytuje i za co muszę odjąć, niestety, cały punkt.

BOARDER ZONE jest grą, która odpręża, a zarazem dostarcza niesamowitej dawki emocji. Gwarantuję, że nie zawiedzie się na niej żaden fan szybkiej komputerowej rozrywki. Jest to produkt, wbrew pozorom, wydany w bardzo odpowiednim momencie. Cóż nie relaksuje bardziej latem, niż zimna kąpiel i jazda na snowboardzie? Czy wspominałem już plażowiczkach?

RAINBOW SIX ROGUE SPEAR: URBAN OPERATIONS

Yanoos

JESTEM Z MIASTA

Autorzy serii RAINBOW SIX, zadowoleni z sukcesu ROGUE SPEAR, zamiast jechać na Karaiby albo do Łeby pograli trochę w produkty konkurencji, a najwięcej chyba w doskonałą grę SWAT 3. Postanowili wydać podobny dodatek. Zamysł był prosty — zamiast ganiać komandosów po elektrowniach czy syberyjskich bazach, każemy im penetrować miasta. Wszystkie pięć misji dodatku URBAN OPERATIONS rozgrywa się więc w terenie zabudowanym, często przypominającym Kosowo z ROGUE SPEAR.

Istambuł to typowe uwalnianie zakładników, rozgrywane w ciasnych uliczkach. Są tu, po raz pierwszy w serii R6, cywilni mieszkańcy. Wyglądają i zachowują się jak bandyci bez broni, ale są. Misja rozgrywana w londyńskim metrze to żwawa rozwałka, rozpoczynająca się od rozstrzelania z dziesięciu Tango w ciągu pół minuty. Dalej jest na szczęście lepiej. Nocna, deszczowa wyprawa do Wenecji to najmocniejszy punkt dodatku. Jest kanał, są gondole, bandyci zostali doskonale rozstawieni, więc łatwo nie jest. Misja w Meksyku jest tym, czego spodziewałem się po UO. Obskurna ulica, okna zabite dechami, bandziorzy kryjący się w zaułkach, snajperzy i kurz — witamy w Mexico City. Na koniec dostajemy zadanie w postaci luksusowego hotelu zajętego przez doskonale wyposażonych terrorystów. Kolesie mają topowy sprzęt, wiedzą też, jak się nim posługiwać. Niestety — potem lecą nudne napisy. Khem... to już koniec?

Trzeba przyznać — zadania w UO są świetnie pomyślane i zrealizowane. Jestem jednak świeżo po skończeniu THIEF 2 i każda z tych misji wydała mi się jakaś taka... mikra. Całość nawet w najtrudniejszym trybie można przejść w dwa wieczory, i to bez robienia większych planów. Każdy dodatek, szczególnie wymagający „podstawki", adresowany jest do weteranów gry — w tym wypadku poczują się oni troszkę niedopieszczeni. Dobrze, że dodano kilka misji ze starszych trzech części R6 — miło powspominać stare mapki i to hulające na nowym enginie.

UO oferuje nam możliwość przejścia każdej z ukończonych misji na 6 sposobów. Nowy jest tryb Defend — bronimy lokacji przed szturmem bandytów. Często jest to prawdziwe oblężenie. Prócz tego mamy nieco podobne Terrorist Hunt i Assault, uwalnianie zakładników (Hostage Rescue), próbę przeżycia za wszelką cenę (Lone Wolf) i zwiad (Recon). Wszechstronny zestawik.

Sytuację ratują dodatkowo świetne, nowe mapy multiplayerowe, które można katować także solo. Jest ich sporo (10), są bardzo urozmaicone i przemyślane — robota wysokiej klasy. I tak R6 jest jedną z najbardziej zagrywanych gier w internecie, teraz będzie jeszcze lepiej.

Co jeszcze nowego? Cztery bronie, niestety mało użyteczne. Trzy z nich to lekkie karabiny maszynowe (nadają się tylko do kryjącego ognia zaporowego), czwarta to karabin snajperski z tłumikiem (słabszy od konkurentów). Ani razu nie użyłem tych wynalazków, choć może ktoś inny znajdzie dla nich jakieś zastosowanie. Aha, terroryści są troszkę mądrzejsi, na mapach MP rzucają nawet granaty. Dla odmiany nic a nic nie zmądrzeli twoi podwładni.

Mówiąc krótko — niezły, dopracowany dodatek do świetnej gry, choć polecam tylko miłośnikom tęczowej serii.

Ocena: 7

Producent: Red Storm

Wymagania minimalne: Pentium 233, 32MB RAM

UEFA CHAMPIONS LEAGUE SEASON 1999/2000

SZTUCZNA INTELIGENCJA - KONTUZJOWANA

PITer

O nowej wersji symulacji Ligi Mistrzów można powiedzieć - prawie nic nowego. Szkoda, CHAMPIONS LEAGUE to przecież najbardziej prestiżowe rozgrywki klubowe i byłoby miło, gdyby producenci nie odwalali chałtury. Firma Eidos zapomniała, że powielając pomysły nie przegoni się EA Sports.

Przyznam, że UCLS 1999/2000 jest solidnie przygotowaną rzemieślniczą robotą. Tyle, że zagubiła się gdzieś inwencja... Naprawdę nie wystarczy dodać kilka drużyn, poprawić sylwetki zawodników i przeprojektować plansze menu. Grze potrzebna jest iskra, błysk świeżości i tego ten tytuł niestety nie ma.

Grze brakuje także... inteligencji. Każdy, kto grał w RFĘ wie, o czym mówię. Niezwykle ważne jest, by zawodnicy „myśleli" na boisku i w ten sposób byli bardziej podobni do żywych piłkarzy. Brak inteligencji sprawia, że gra traci niezwykle ważny atut odwzorowywania rzeczywistości. Nie można przecież bezkarnie biec obrońcą przez pół boiska jednym (jedynym zresztą) zwodem kiwnąć przeciwnika i spokojnie strzelić bramkę! W FIFIE bywa tak, że przez niemal cały mecz walczy się w środku pola o piłkę i ma się w ciągu 90 minut może dwie sytuacje bramkowe. Tak jak w rzeczywistości i o to przecież chodzi. Tego w UCLS 1999/2000 nie ma.

Atutem poprzedniej wersji gry była opcja Scenario, dzięki której mogliśmy włączyć się w danym momencie meczu przy konkretnym wyniku i próbować z zastanej sytuacji wyjść obronną ręką. Liczyłem, że i w nowej wersji będzie miejsce na coś równie oryginalnego. Ale gdzież tam! Ze Scenario zrobiono małą mutację: obecnie możemy włączać się do rozegranych niegdyś finałów Champions League i Pucharu Mistrzów. Sypnęli, łaskawcy.

Pora jednak przerwać narzekania i podkreślić, że gra, mimo znacznych uchybień, jest niezła. Daje sporo satysfakcji, między innymi dzięki temu, że producenci postanowili nie przeszkadzać: ani muzyką, ani bajeranckimi efekcikami. Stylistyka jest spokojna, stonowana, plansze przejrzyste, a obsługa klawiszy - dziecinnie prosta. Ponieważ Eidos posiada wykupione od UEFY prawa, wszystkie dane się zgadzają - zarówno nazwiska zawodników, jak i układ grup. Upchano także masę realistycznych szczegółów, łącznie z reklamami oficjalnych sponsorów Ligi. Reszta opcji także zgadza się z ogólnie przyjętym kanonem. Mamy wrażenie solidnie wykonanej symulacji. Więc skąd słowo „chałtura" we wstępie? To już chyba wiemy.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE SEASON 1999/2000 jest kolejnym dowodem stagnacji na rynku piłkarskich symulacji (sam nie czuję, jak rymuję...). Z coraz większym zniecierpliwieniem czekamy na kogoś, kto ten pat przełamie i wyprodukuje coś, co powali nas na kolana. Zbliżają się Mistrzostwa Europy, raptem za parę miesięcy Olimpiada - może pobudzi to trochę ambicje producentów? Póki co, nie bardzo jest czym zawracać sobie głowę, chyba że jest się oddanym i bezkrytycznym fanem gatunku.

Ocena 5,5

Producent: Eidos

Wymagania minimalne: Pentium 233, 32 MB RAM, akcelerator 3D

\+ Dobra grafika

− Wierność wpisu poprzednich

www.eidos.com

TO LEMING LEMINGOWI ZGOTOWAŁ TEN LOS

LEMMINGS REVOLUTION

Ator

Te pocieszne stworki towarzyszą branży gier komputerowych od dawna. Przemierzały pełne niebezpieczeństw plansze w czasach, gdy nowoczesnym komputerem była Amiga. Prawie wszystkie odsłony gry posiadały płaską jak papier, kilkukolorową grafikę, ale cieszyły się popularnością dzięki prostym zasadom, niesamowitemu klimatowi i doskonale skonstruowanym poziomom. W erze akceleratorów małe stworki próbowały wrócić na blaszaka grą LEMMINGS 3D. Posiadała ona świetną, trójwymiarową grafikę, ale zatraciła klimat oryginału i całą miodność.

Take 2 próbuje ponownie przekonać PC-towców do zabawnych stworków, wydając LEMMINGS REVOLUTION. "Ludziki" zostały zamknięte w kopalni przez złego gargulca. By przeżyć, zbudowały ogromną wieżę (nie pytajcie dlaczego, historię wymyślili twórcy gry). Niestety, gdy zapragnęły wyjść na powierzchnię, okazało się, że nie pamiętają, gdzie są drzwi. Teraz ty, drogi graczu, musisz pokierować ich krokami, by wydostały się z więzienia, które same sobie wybudowały.

LR to gra logiczna, będąca skrzyżowaniem klasycznej już dziś gry LEMMINGS z LEMMINGS 3D. Tak jak poprzednio, należy poprzez wydawanie poleceń, przeprowadzić stworki od wejścia do balonu, który przeniesie je na następny poziom. Mimo że zastosowano trójwymiarową grafikę, postacie poruszają się tylko w czterech kierunkach (lewo, prawo, góra, dół). By pokonać trudniejsze przeszkody, trzeba użyć jednej z umiejętności lub któregoś z przedmiotów.

Na początku każdej planszy zostajesz poinformowany o tym, ile lemingów weźmie udział w zabawie i jaki ich procent musi przeżyć, oraz o liczbie i rodzaju dostępnych przedmiotów/umiejętności. Proste? Na początku rzeczywiście jest łatwo. Plansze są malutkie, łatwo się domyślić, co należy na nich zrobić, a przedmiotów i lemingów mamy sporo.

Później plansze stają się ogromne i naszpikowane pułapkami. Przedmiotów dostajesz dokładnie tyle, ile potrzeba, więc warto dwa razy zastanowić się przed ich użyciem. By wygrać, "przeżywalność" stworków nierzadko musi sięgnąć 100 proc. Ciężko. Trzeba z góry zaplanować cały poziom i wykazać się inteligencją oraz małpią zręcznością. Dalsze poziomy wyglądają mniej więcej tak: wysoka ściana (wspinaczka), rozpadlina (parasol), miękkie podłoże (kujemy). Będziesz musiał naprawdę szybko klikać na odpowiednich ikonach, gdyż w przeciwnym wypadku leming roztrzaska się przy upadku, utopi itp.

Całe szczęście, że wszystko to wygląda doskonale — grafika gry jest naprawdę świetna. Śliczne, kolorowe, trójwymiarowe modele, piękne tła, płynna animacja. Oprawa dźwiękowa również mi się spodobała. Lemingi wydają śmieszne odgłosy, a podczas zabawy przygrywa prosta, ale przyjemna muzyczka.

Gra LEMMINGS REVOLUTION przeznaczona jest dla wszystkich, od graczy, którzy pamiętają początki serii, po najmłodszych, którzy wcześniej o Lemingach nie słyszeli. Milusińskich ucieszy polska wersja językowa gry. Niestety, nie jest ona zbyt dobra, ktoś, kto nie zna języka angielskiego, może łatwo zostać wprowadzony w błąd. Np. gdy klikniesz na ikonę stworka z kilofem, pojawi się napis "miner", a to sugeruje, że będzie coś minował. Takich wpadek jest niestety więcej, ale w niewielkim stopniu zmieniają one fakt, że LR to gra udana.

Ocena: 7,5

Producent: Take 2

Wymagania minimalne: Pentium 266, 64MB RAM, akcelerator 3D

\+ Stary styl i nowa grafa

− Słaba spolszczenie

www.takeitgames.com

Grafika symbolizuje głęboko ukryty pociąg do fotografowania

Kontynuując ubiegłoroczną tradycję ogłaszamy drugą edycję fotograficznego konkursu wakacyjnego. Zasady są proste — robisz zdjęcie i wysyłasz na adres REd_Akcji z dopiskiem:

"KONKURS FOTOGRAFICZNY".

W liście oprócz, rzecz jasna zdjęcia, które przechodzi na własność REd_Akcji i z całą pewnością zostanie opublikowane jak wygra musi znaleźć się czytelnie napisane twoje imię, nazwisko i adres (na odwrocie każdego zdjęcia) oraz nazwa kategorii (też na odwrocie każdego zdjęcia), w której nadesłana fotka ma konkurować.

Kategorie w tym roku są następujace:

1- Wakacje z Resetem
2- Słoneczny patrol
3- Mój kot
4- Impreza jakiej nie widział świat

Interpretacja nazw kategorii należy oczywiście do was, tu nie ma prawie żadnych ograniczeń. Jeśli zdecydujecie, że w kategorii np. "Słoneczny patrol" ma wziąć udział zdjęcie z wizerunkiem czołgu to nie ma sprawy. Jedynie pierwsza kategoria — "wakacje z Resetem" wymaga, by na zdjęciu znajdowało się słowo RESET — najlepiej oczywiście na okładce naszego miesięcznika.

Każde zdjęcie może uczestniczyć w jednej kategorii, jeśli więc uważasz, że możesz zgłosić swoje zdjęcie do kilku z nich — przyślij odpowiednią ilość odbitek, każdą z nazwą kategorii w jakiej ma uczestniczyć.

Konkurs nie zając i nie ucieknie, więc nie ma pośpiechu. Na wasze prace czekamy do końca września, a w tak zwanym międzyczasie organizujemy niesamowite nagrody, o których znacznie więcej napiszemy za miesiąc.

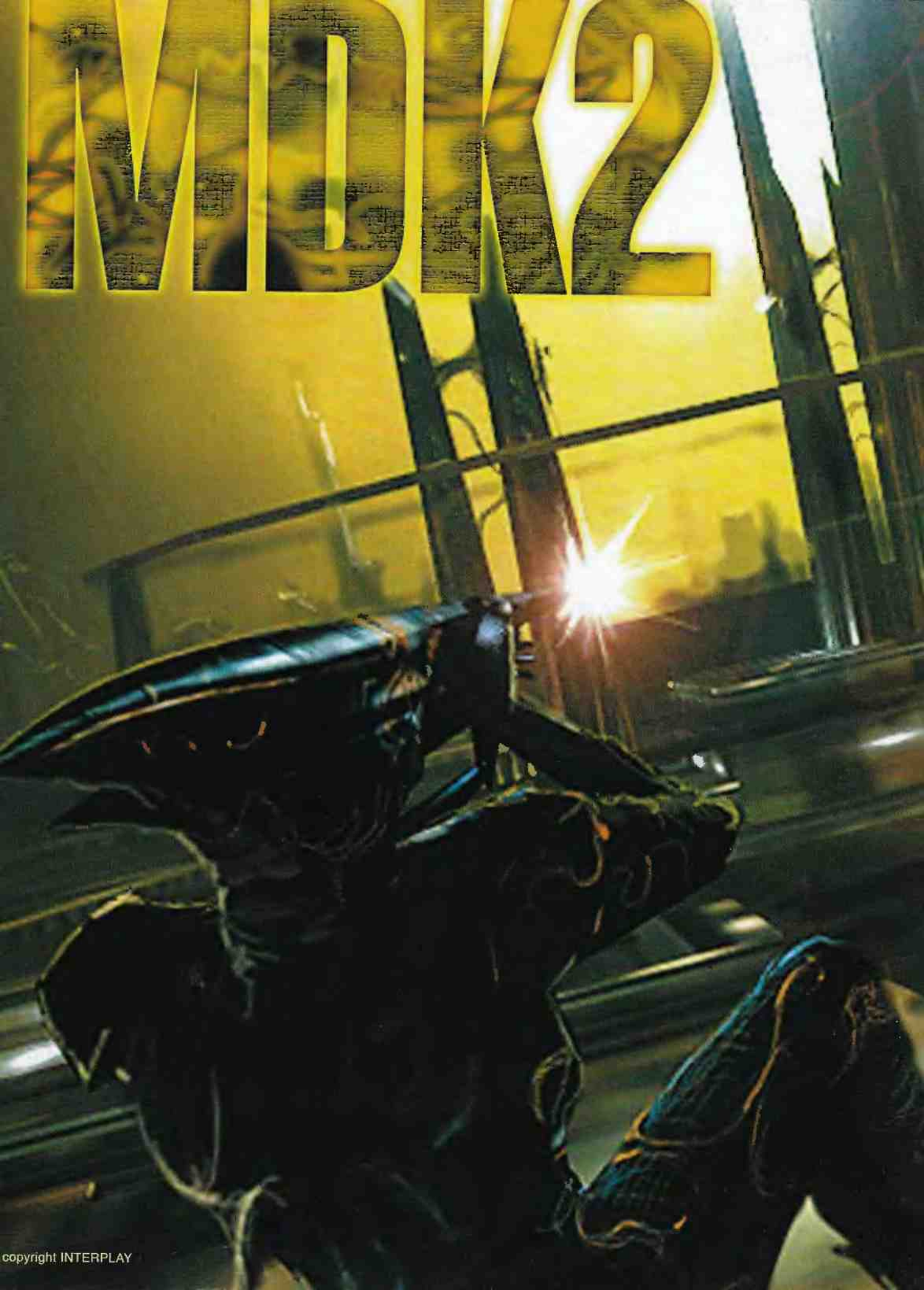
Fotosztab konkursowy

Ciemno. Cicho. Głucho wszędzie. Nikogo wokół - wszyscy kumple pojechali na wakacje. Nuda. Brak świeżych gier. Nie ma co robić....

OPUSZCZANIU RZECZ

To może by tak... puścić bąka, eee..... to już było. No to może w takim razie coś oryginalnego... jak na przykład..... artykuł do Resetu. Tak! Artykuł do Resetu, to jest myśl! Napiszę recenzję, opowiadanie, ciekawy tekst do odlotów, albo zwariowany do D.O.S.a i wyślę na adres redakcji, oni przeczytają i spadną z wrażenia ze stołków. Będą się modlić do mojego tekstu, ubóstwiać go, zaproponują mi pracę, zostanę REDAKTOREM. Będę sławny, będę gwiazdą, będę otrzymywał setki listów od fanów - to dopiero będzie życie.

Zaraz siadam i zaczynam pisać.



copyright INTERPLAY

Reset

W czerwcowym numerze miesięcznika WWW

jedenaście godzin MP3 muzyki!!!

Za darmo oczywiście!

TP S.A.

sponsorem internetowych połączeń w polskich szkołach w roku 2000

txt sponsorowany

Sieciowa edukacja

Szkolne pracownie internetowe zapłacą symboliczną złotówkę za promocyjne uzyskanie dodatkowego dostępu do sieci Telekomunikacji Polskiej S.A. Otrzymają również bonifikatę w wysokości 600 jednostek taryfikacyjnych miesięcznie. Już w pierwszym kwartale tego roku dodatkową linię telefoniczną zainstalowano ok. 3,5 tysiącowi szkół w całej Polsce, a 1200 skorzystało z 600 darmowych impulsów.

10 lutego br. zostało podpisane porozumienie pomiędzy Telekomunikacją Polską S.A. a Ministerstwem Edukacji Narodowej regulujące zasady przyznawania preferencji dla szkolnych pracowni internetowych. W ten sposób TP S.A. realizuje zobowiązania wynikające z podpisanego 14 października 1999 roku listu intencyjnego w sprawie wspomagania edukacji przez wprowadzenie preferencji dla szkolnych pracowni komputerowych.

Za symboliczną złotówkę

Telekomunikacja Polska S.A. wprowadziła promocyjną cenę 1 złotego (plus 22 proc. VAT) za uzyskanie przez szkoły dodatkowej linii telefonicznej do sieci TP S.A., która będzie wykorzystana na potrzeby szkolnej pracowni internetowej. Jednocześnie TP S.A. wprowadza bonifikatę dla szkolnych pracowni internetowych, wynoszącą równowartość 600 jednostek taryfikacyjnych miesięcznie. Dotyczy ona połączeń z siecią Internet przez numery dostępowe ISDN — 0-202 422 i PSTN — 0-202 122.

600 promocyjnych impulsów wystarczy na przeprowadzenie każdego miesiąca 40 godzin lekcyjnych w zakresie informatyki za darmo!

Do końca 2000 roku bonifikatą zostanie objętych około trzech tysięcy szkół, dla których łączna wartość bonifikowanych przez TP S.A. jednostek taryfikacyjnych wyniesie ponad 4,7 mln zł netto.

Promocja dotyczy szkół podstawowych, gimnazjów i szkół ponadpodstawowych, publicznych lub niepublicznych o uprawnieniach szkoły publicznej. W szkolnej pracowni informatycznej musi być podłączonych do sieci co najmniej dziesięć komputerów.

Sponsor 2000

- Podpisując ten dokument pragniemy, jako największy polski operator telekomunikacyjny, włączyć się w działania wspomagające polską edukację — powiedział prezes TP S.A. Paweł Rzepka. — Nikogo nie trzeba bowiem przekonywać, jak ważne ma ona znaczenie dla każdego kraju. Decyduje zarówno o jego szybkim rozwoju gospodarczym, jak i o podniesieniu poziomu życia.

- Dzięki preferencyjnym opłatom, zaproponowanym przez Telekomunikację Polską S.A. dla szkolnych pracowni internetowych, młodzi ludzie uzyskają nowe możliwości poszerzenia swojej wiedzy — mówił minister edukacji narodowej Mirosław Handke.

Ministerstwo Edukacji Narodowej przyznało Telekomunikacji Polskiej S.A. tytuł "Sponsora Internetowych Połączeń w Polskich Szkołach w Roku 2000".

2001 też ulgowy

- To nie jest podarunek, ale bardzo mądra inwestycja ze strony Telekomunikacji Polskiej S.A. — twierdzi minister Mirosław Handke.

Prezes Paweł Rzepka nie oponował. Co więcej, podczas konferencji prasowej 10 lutego obiecał, że również w przyszłym roku zostanie utrzymana pula 600 darmowych impulsów. — A być może dojdą też inne ulgi — dodał tajemniczo.

Odwiedź BOK!

Najlepszymi adresatami pytań dotyczących promocji są pracownicy lokalnych Biur Obsługi Klienta. Nie tylko rozwieją oni wszystkie wątpliwości, ale i pomogą załatwić formalności niezbędne do tego, by skorzystać z darmowych impulsów TP S.A.

Gdyby mimo to ktoś chciał zasięgnąć informacji "u źródła", czyli w Biurze Prasowym Telekomunikacji Polskiej S.A. w Warszawie, to polecamy — naturalnie — łącza internetowe; e-mail należy kierować na adres: biuro.prasowe@mailer.cst.tpsa.pl

www.tpsa.pl/600impulsow

John Cash odchodzi z id! Wiadomość gruchnęła jak grom z jasnego nieba 8 maja, dzień później Cash potwierdził ją w emailu do sCary'ego (http://www.shugashack.com). Okazuje się, że dawny programista id pracuje w...Blizzardzie, nad nieogłoszonym do tej pory projektem. Redakcja QW życzy szczęścia na nowej drodze życia.

Klan Canine (k9) znów organizuje K9 Con (http://www.k9con.com), gigantyczne lan party odbywające się co roku w Kalifornii. Sierpniowa impreza będzie być może największym zlotem fanów Quake w historii tej gry — przygotowano miejsce dla dwóch tysięcy graczy i ich komputerów. W trakcie imprezy rozegrany zostanie turniej teamów w nowym formacie 4+1. Oprócz czterech zawodników w drużynie znajdzie się coach, obserwujący grę z boku i nie uczestniczący bezpośrednio w walce. Jego zadaniem będzie koordynacja i ustalanie na bieżąco taktyki gry. Podobny sposób rozgrywania meczy być może znajdziecie w jednej z przyszłych wersji Pro Mode.

Kolejna beta Pro Mode ukazała się w połowie maja. Inny system zbroi, zmieniona fizyka, powrót do standardowych broni z Q3 — to tylko kilka zmian. Za miesiąc umieszczę nową wersję MODa na resetowym CD.

Teamplay.Net (http://www.teamplay.net) uderza znowu, organizując turniej teamów „Spring Survival". Przygotowano miejsce dla 64 drużyn, po 32 ze wschodniego i zachodniego wybrzeża USA. Nowością jest zastosowanie do meczy teamowych systemu double elimination (trzeba przegrać dwukrotnie, aby odpaść z imprezy). Poszczególne walki toczone są systemem „best of three".

QUAKE WORLD

Roos

FRAG NEWS ALL OVER THE WORLD
+ LONDON + WARSAW + NEW YORK + CIUĆKOWO ZDRÓJ +

NOWY THRESH

NA FATALE NIE MA MOCNYCH

Największy turniej w historii Quake mamy już za sobą i znów okazało się, że Fatality jest nietykalny. Nie

tylko wygrał wszystkie swoje mecze w turnieju, zrobił to bez żadnego widocznego wysiłku. We wszystkich od początku do końca dominował, nie czując ani przez chwilę groźby porażki. Ta sztuka nie udawała się nawet Threshowi, który dwukrotnie wchodził do finału PGL „tylnymi drzwiami" — z grona zawodników z jedną porażką (w Q1 przegrał raz z Reptilem, w Q2 z Immortalem). Fatal zainkasował $40.000, Makaveli za drugie miejsce zgarnął $20.000, trzeci był Koreańczyk PowerK — $10.000.

Prawdopodobnie największym szczęściarzem turnieju był Blue (Szwecja) uważany za jednego z najlepszych na świecie graczy na Q3tourney4. Po pierwszej porażce, na „zawietrznej" pięć razy pod rząd wylosował właśnie Tourney4! Szczęśliwe losowanie oraz niewątpliwie duże umiejętności pozwoliły mu zająć ostatecznie piąte miejsce (za dethstalkerem — $7.000), premiowane czekiem na sześć tysięcy dolarów.

Do grona największych pechowców zalicza się Lakerman, nadzieja Europy po wygranej we francuskim turnieju LAN Arena (pokonał tam Kane'a). Oskar zagrał dokładnie dwa mecze i pożegnał się z imprezą (zajął miejsce 25-32). Czemu był to pech? Dwukrotnie wylosował Q3DM6, mapę, która budziła najwięcej kontrowersji a w Europie nie jest grana w ogóle (w trybie 1na1). Reszta europejskich gwiazd również zawiodła — zbyt szybko odpadli Xenon (17-24) oraz zwycięzca poprzedniego turnieju CPL, Hakeem (25-32). Trochę więcej zdziałali Kane (9-12) i Sujoy (9-12), choć także oni wypadli zdecydowanie poniżej oczekiwań.

W tym roku czeka nas jeszcze kilka imprez CPL. W lipcu turniej w Sztokholmie z którego przywiozę „żywe" wiadomości, przedtem nieduże party w Singapurze, na koniec Frag4 tradycyjnie w Halloween Weekend z pu-

lą nagród $100.000. Rok 2001 ma być przełomowy w historii ligi. Zapowiedziano już turniej z nagrodami pieniężnymi w wysokości ćwierć miliona dolarów, a na dodatek CPL chce zrezygnować z gier 1na1 na rzecz teamplaya 4na4. Oby tak dalej!

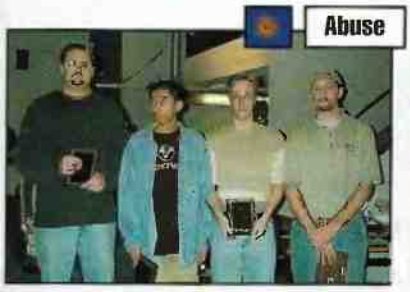
STICKMEN MISTRZAMI USA

Tuż po zakończeniu Razera odbyły się finały najbardziej prestiżowej teamplayowej ligi w USA — Quake Invitational League. Na placu boju zostały już tylko cztery teamy, które organizatorzy zaprosili na swój koszt do San Francisco. Dwudniowa impreza była bardzo „luźna" w porównaniu do toczącego się w obłędnym tempie Razera. Dwa mecze pierwszego dnia, dwa drugiego... W sumie można było się pokusić o grę „każdy z każdym", zamiast typowego systemu pucharowego, byłoby co oglądać na QTV.

Obserwowanie meczy na żywo dzięki QuakeTV było raczej bezproblemowe, w przeciwieństwie do żenująco niskiego poziomu tej usługi podczas Razera. Gigantycznym problemem okazało się jednak nagranie i umieszczenie w sieci dem z imprezy. Do tej pory nie ma nagrań ze wszystkich walk, o widoku z PDV każdego zawodnika nie wspominając. TGI i mecz DR vs 9 są pod tym względem wciąż niedoścignione.

Cache (http://www.cached.net) współorganizuje turniej teamów 2na2. Zabawa zapowiada się przednio — zgłosiła się cała śmietanka amerykańskiej sceny z Fatality i Makavelim na czele. Pierwsze mecze już wkrótce.

P.S. Trzymajcie mocno kciuki a może zobaczymy ProMode w następnym sezonie QIL!



ROCKET ARENA 3!

Nareszcie! Czas tchnąć trochę życia w Q3a. David „crt" Wright pracował ciężko przez ostatnie miesiące aby trzecia część rewelacyjnego MODa mogła wreszcie przyjść na świat. Poniżej prezentuję pierwsze oficjalne obrazki z map, które najprawdopodobniej znajdą się w map paku. Ślinka cieknie!

W sklepach jest już dostępna karta z następcą Geforce na pokładzie. Geforce2 w praniu okazuje się mniej niż zachwycający — oprócz dużo większego fillrate nie oferuje praktycznie żadnych nowych funkcji. W rozdzielczościach 800x600 i niżej wypada w benchmarkach na poziomie swojego poprzednika. Co to oznacza? Czas wreszcie udać się do sklepu po Annihilatora PRO!

P.S. Voodoo5 również zawodzi nadzieje fanów tej firmy — wyniki benchmarków plasują kartę nawet za Geforce DDR!

Uniwersytet Południowej Kaliforni (część klanu k9) pokonał Uniwersytet Carnegie Mellon w mistrzostwach FPP organizowanych przez HEAT. USC wygrali wszystkie trzy mecze w Q3, CMU wszystkie trzy w UT, zadecydowało zwycięstwo USC w dwóch z trzech meczy Q2. Ciekawe kto wygrałby w Polsce. Stawiam na PJWSTK!:)

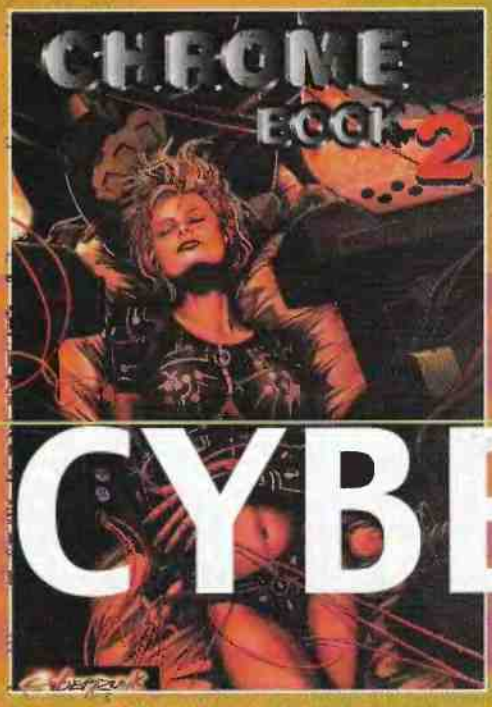
Rejestracja do turnieju Quakecon2000 skończyła się w kilka godzin. Ciekawe jak będzie wyglądał turniej? Bardzo wielu znanych graczy nie zdążyło się zapisać...

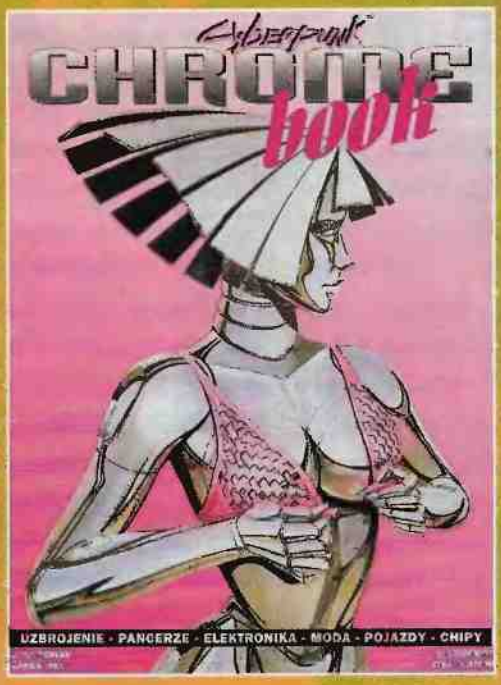
Najnowszy patch do Q3 ma numer 1.17. Podobno to już ostatni z serii. Zajrzyjcie na CD do działu „patche".

Stara gra firmy Ritual, oparta na engine Q2 SiN, doczeka się wkrótce wersji kinowej. Będzie to pełnometrażowy film anime, a pierwsze obrazki zapowiadają prawdziwą ucztę dla miłośników gatunku. Więcej informacji znajdziecie pod adresem http://www.sinthemovie.com

Na CPL też warto jechać. Prawda?

KTO MA RACJĘ? CYBERPUNK





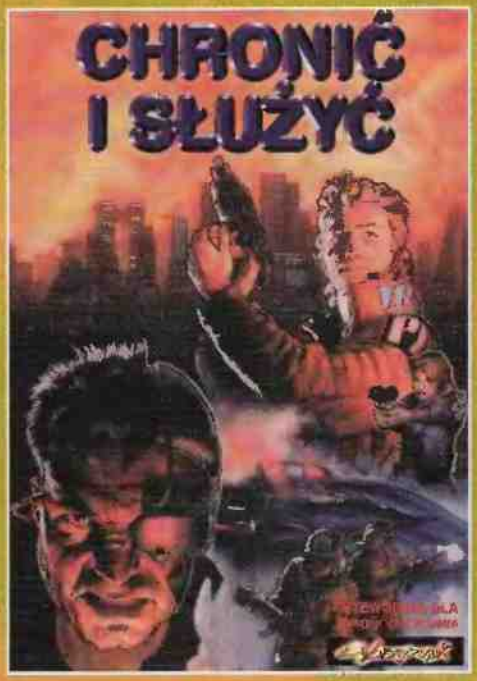
Jest rok 2020. Stało się to, przed czym przestrzegali ekolodzy — wyjałowiona Ziemia coraz bardziej zaczyna przypominać pustynię. Przeludnienie coraz bardziej daje się we znaki, szczególnie w wielkich megalopolis, gdzie wszechobecny smog skutecznie blokuje dopływ promieni słonecznych. System państwowy zalamał się. Świat podzieliły między siebie potężne korporacje, kontrolujące życie maluczkich ze szczytów swych wieżowców. Koncerny robią, co chcą — prowadzą wojny, na prawo i lewo rozsyłają morderców, by załatwili dla nich "różne sprawy" i nikt nie jest w stanie ich powstrzymać. Wszędzie szerzy się zgnilizna moralna, życie ludzkie nie ma żadnej wartości. Możesz zginąć w biały (znaczy szary — przez zanieczyszczenia) dzień na ulicy tylko dlatego, że komuś spodobały się twoje spodnie lub po prostu chciał poćwiczyć strzelanie.

W takich właśnie klimatach toczy się akcja klasycznej cyberpunkowej gry fabularnej, Cyberpunk 2020, wydanej na polskim rynku przez firmę Copernicus. Mimo kilku lat na karku nie traci ona na popularności. Przyczyn tego zjawiska jest przynajmniej kilka.

Po pierwsze — uzupełnienia. Do systemu Cyberpunk 2020 wydano już kilkanaście polskojęzycznych, ciekawie napisanych i zawierających wiele danych podręczników i ciągle pojawiają się nowe książki. Wielu ludzi przyciąga również całkowity brak magii w grze. Jest tylko bardzo zaawansowana technologia, wszechobecne korporacje, gotówka i cyberwszczepy. Dzięki temu nietrudno wczuć się w klimat gry. Bo czy i nasz świat nie zmierza w tym samym kierunku? Logiczne jest, że mające coraz więcej do powiedzenia koncerny kiedyś przejmą władzę. A już dziś doskonałe, cybernetyczne protezy są często lepsze i sprawniejsze od oryginalnych części ciała i pod nazwą "wszczepów" czy "implantów" zaczynają być montowane w naszych organizmach. Przecież już dziś niektórzy ludzie wyrywają sobie zdrowe zęby po to, by zastąpić je nie sprawiającymi kłopotu implantami.

Gra daje ci dość dużą swobodę w tworzeniu postaci. Możesz żyć w mieście jako "wolny strzelec", wykonujący zlecenia dla tego, kto lepiej płaci, lub zadeklarować się i pójść "na etat" do którejś z korporacji. Dostępna jest także profesja glinierza (zainteresowanym polecam dodatek "Chronić i służyć").

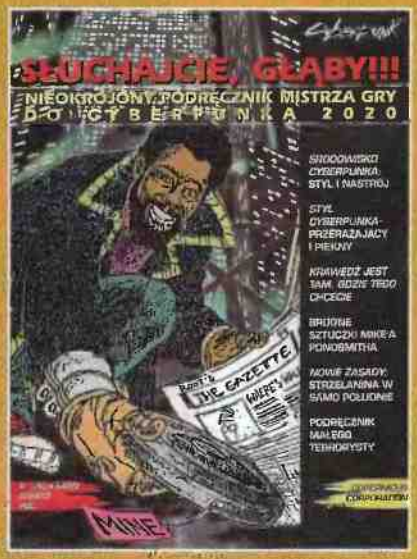
Jeśli drażnią cię znieważające ludzi kartele, możesz wybrać życie na "łonie natury" i zostać nomadem, by razem ze swym klanem przemierzać pustkowia grabiąc co popadnie (warto przeczytać "Neo Klany"). Ciekawe jest również życie w kosmosie. Posiadając własny statek lub stację kosmiczną możesz naprawdę wiele zdziałać. Nawet korporacje szanują liczących się handlarzy i piratów (informacje w dodatku "Kosmiczna otchłań").



Niezależnie od miejsca zamieszkania, twoja postać będzie należała do jednej z kilku grup.

Pierwsza to Solo — wojownicy. By zwiększyć swoją siłę dopakowują się maksymalnie wszczepami, nieraz stając się bardziej maszynami, niż ludźmi. Często pracują na usługach korporacji. Grupa druga to Rockmani — idole tłumów. Hedonistyczni buntownicy, którzy przy pomocy muzyki chcą zmienić świat. Netrunnerzy to hackerzy przyszłości. Dzięki chipom dosłownie wchodzą do sieci, by wykraść ważne dane, na-

rozrabiać dla zabawy lub uśmiercić jakiegoś wroga. Wywołanie ataku serca lub rozwalenie płata czołowego podłączonego do sieci lamera to dla zawodowca kaszka z mleczkiem. Kolejna grupa to Reporterzy — noszą oni wielkie kamery i jeszcze większe giwery. W pogoni za informacjami i sławą często wpadają w kłopoty. Businessmani to z kolei faceci w garniakach, którzy dla dużych pieniędzy sprzedali się korporacjom. Grają w ich śmiertelnej grze — są bezwzględni i szalenie niebezpieczni. Technicy są magikami od cybernetyki. Znają się na wszczepach jak nikt inny, potrafią naprawić i zniszczyć wszystko. Fixerzy to drobni biznesmeni, którzy wiedzą wszystko i mogą załatwić każdą rzecz, ale tylko za odpowiednią opłatą. Zostają jeszcze gliniarze, którzy usiłują zaprowadzić porządek, ale jedyne, co im się zazwyczaj udaje, to dać się efektownie rozwalić.



Niezależnie od wyboru klasy bohatera, w twoim "życiu" ogromną rolę będą odgrywały korporacje. Prawie każdy człowiek pracuje dla którejś z nich. Zwykli ludzie pomnażają kapitał firmy, chronią dobra lub zwalczają wrogów. Często zdarzają się ciekawe wojny korporacyjne, w których do walki stają nie tylko bezwzględni wojownicy, ale również Netrunnerzy pojedynkujący się w sieci. Jednak nawet gdy nie masz w cybernetycznym oku "wypalonego" logo korporacji i stanowiska, to nie uwolnisz się od wielkich koncernów. By zarobić forsę w mieście musisz dla kogoś pracować, a ten ktoś znowu dla kogoś pracuje i tak dalej, a na końcu zawsze jest koncern. Nie masz wyjścia. Żyjąc jako Nomad napadasz na "ich" transporty, w kosmosie spotykasz "ich" statki, odwiedzasz "ich" stacje. Nawet będąc gliniarzem musisz pamiętać, że płaci ci "prezes".

W świecie Cyberpunka 2020 liczą się tylko kasa, siła i szpan. By zdobyć forsę, zrobisz wszystko. Ryzykując życiem włamiesz się do silnie strzeżonych baz danych i sprzedasz informacje temu, kto da więcej. Gdy usłyszysz "Zabij Kroogera" nie spytasz dlaczego, ale za ile. Kapuchę przepuszczasz głównie na zabawę (w końcu jesteś punkiem — jutro nie istnieje), broń i wszczepy. To umożliwia ci przeżycie i zdobycie kolejnej sumki.

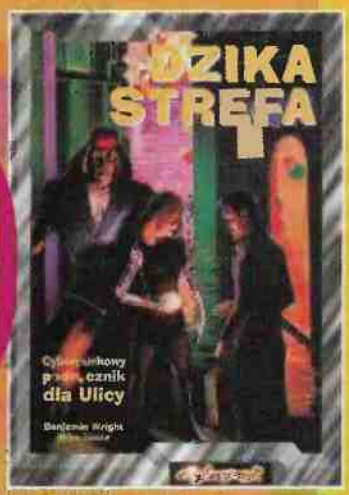
Ale nie tylko po to się "ulepszasz". Bardzo wielką rolę w tym postapokaliptycznym świecie odgrywa moda. Jeśli masz cybernetyczną rękę, sztuczne oczy umożliwiające widzenie w podczerwieni, przeszczepioną kolorową skórę, kilka ukrytych pistoletów i mega guna za paskiem, to jesteś kimś, liczysz się w społeczności. Brak tych akcesoriów praktycznie wyrzuca cię poza nawias społeczeństwa.

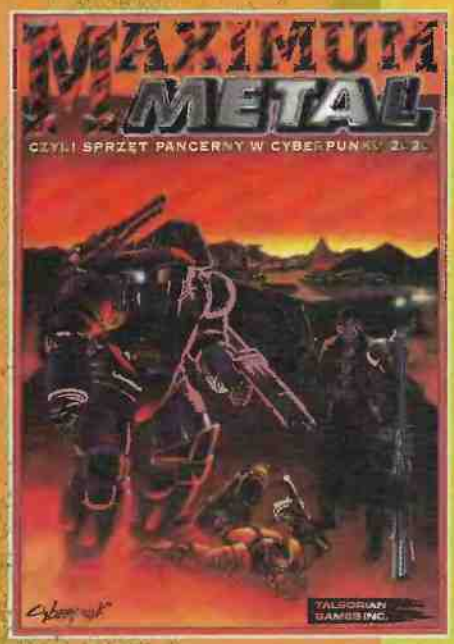
Mechanika gry jest bardzo dobra — niezbyt skomplikowana i łatwa do zrozumienia. W czasie zabawy nie będzie cię zmuszać do ciągłego liczenia i nieustannego rzucania kostkami. Jednocześnie nie pozostawia sytuacji nieścisłych, gdy nie wiadomo, co robić i bardzo dokładnie oddaje realia cyberpunkowego świata przyszłości.

Mechanikę gry wyłożono bardzo dobrze w podstawowym, prawie 300-stronicowym podręczniku. W zasadzie zawiera on wszystko, co potrzeba do zabawy, czyli: historię gry, przykładowe postacie, rozdziały poświęcone broni, pojazdom i wszczepom, krótkie opowiadania pozwalające lepiej wczuć się w klimat i wiele, wiele więcej. Można na tym poprzestać, ale by bawić się jeszcze lepiej, można sięgnąć po jeden z kilku "katalogów" uzbrojenia i cyberzabawek, podręczniki opisujące życie na pustkowiach, w kosmosie lub pracę w policji. Jest tego tak dużo, że naprawdę nie sposób wszystkiego wymienić. Każda pozycja jest bardzo dobrze przetłumaczona, te same elementy we wszystkich książkach nazywane są tak samo a język jest zrozumiały. Nic, tylko zabierać się do czytania.

Cyberpunk 2020 jest świetną grą fabularną. Wielbiciele Shadowrun'a zarzucają co prawda, że przez pozbawienie jej magii jest gorsza. Kwestia gustu — jest po prostu inna. W pewnych momentach C2020 bywa ostry, w innych znowu bardziej skomplikowany. Co prawda możesz grać tylko człowiekiem — trolle, ogry i krasnoludy tu nie występują, ale nie ma również potężnej, zmieniającej rzeczywistość, biorącej się znikąd energii, której użycie powoduje zbyt łatwe wyjście z sytuacji zagrożenia. Tu, zamiast poczęstować kolesia w banku fireballem, musisz pomyśleć, jak przemycić przez wykrywacze metalu miotacz ognia. Wymaga to od graczy sporej finezji i uatrakcyjnia zabawę. Czyni również klimat gry jeszcze bardziej ciężkim i cyberpunkowym, aż do bólu w implantach.

Grę dostarczył polski dystrybutor i wydawca: "Copernicus".





KORPORACJE... 2020

Autor

BABYLON 5

SIEDEM RAS NARAZ

Babylon 5 to dość popularny w Polsce kolekcjonerski system karciany, oparty na serii znakomitych kinowych filmów SF i jeszcze lepszym serialu. Komplementy te dotyczą również fabuły gry oraz karcianych postaci i ilustracji, które są po prostu kadrami filmowymi.

W grze występuje aż siedem znanych z ekranu frakcji — stron konfliktu: Ludzie, Centauri, Narn, Minbar, Vorlon, Shadow i PSI Corp. W najnowszym, zapowiadanym od dawna dodatku ma pojawić się ósma — Ranger. Należy dodać, że Vorlon i Shadow, jako rasy stare i bardzo potężne, trzymają się nieco z boku spraw "prymitywów", dlatego też, mimo, że można odnaleźć karty przedstawiające bohaterów do nich należących, to żaden z graczy nie może zadeklarować, że gra jedną z tych nacji.

Kazda frakcja ma charakterystyczne dla siebie postacie i statki kosmiczne, za których wyłożenie trzeba zapłacić określoną na karcie wartość Influence ("dochody", odpowiednik many z Magic: the Gathering). Jeśli dany bohater lub jednostka należy do innej nacji, to koszt wystawienia należy pomnożyć przez dwa (zatem przedstawiciele Vorlon i Shadow za normalną cenę wyłożyć się nie da). Nic nie stoi więc na przeszkodzie, by twoja talia przypominała listę delegatów do kosmicznego ONZ, ale musisz liczyć się wtedy ze znacznie większymi kosztami. Warto zainteresować się również bohaterami neutralnymi, których każdy może wystawić za pojedynczą stawkę.

W Babylon 5 obowiązują trzy warunki zwycięstwa. Najprościej jest zdobyć dwadzieścia punktów Mocy (Power).

Dużo trudniej jest osiągnąć tzw. Mayor Victory. W tym przypadku musisz mieć powyżej dwudziestu punktów Power i o dziesięć więcej od następnego gracza. Można wypełnić również tzw. "warunki zwycięstwa" na zagranej karcie. Są one bardzo różne, często jednak ograniczają się do stwierdzenia "od tej pory wszyscy gracze mogą zwyciężyć jedynie poprzez Mayor Victory".

Moc można zdobyć poprzez zwiększanie współczynnika Influence, który automatycznie zwiększa Power w stosunku jeden do jednego (np. 6 Influence = 6 Power), lub wypełniając warunki zawarte na kartach konfliktów. W grze występuje pięć rodzajów takich kart (po jednym dla każdej cechy) i to przy ich użyciu toczą się pojedynki. Są to: Dyplomacja*, Intryga*, PSI*, cech dowódcze* (*dostępne tylko dla postaci) oraz Siła Militarna, która przypisana jest jedynie okrętom flo-

ty międzygwiezdnej i lokacjom. Nie wszyscy bohaterowie posiadają wszystkie cztery współczynniki. Większość musi zadowolić się tylko dwoma, a PSI, czyli zdolności paranormalne, jest wręcz rzadkością.

W Babylon 5 może grać od 2 do 12 osób, a najlepsza zabawa zaczyna się, gdy przy stole zasiądzie co najmniej pięciu graczy. Wtedy rozgrywka nie jest już tylko zwykłym wykładaniem kart. Trzeba obmyślić dobrą taktykę i negocjować z partnerami. Bardzo dobrym pomysłem jest to, że po zakończeniu partii zwycięzca rozdziela pośród graczy, którzy pomogli mu w odniesieniu sukcesu, tzw. "punkty zwycięstwa" (ważne głównie na turniejach, przy grze towarzyskiej mają tylko znaczenie honorowe). Dzięki temu w czasie partii tworzą się ciekawe sojusze i gra jest naprawdę pasjonująca.

Babylon 5 to ciekawa i oryginalna gra karciana. Zasady zostały tak skonstruowane, że aż do końca nie wiadomo na sto procent, kto wygra. Zwłaszcza, jeśli gra się z wieloma przeciwnikami i trzeba liczyć się ze zmasowanym atakiem wszystkich frakcji. Podobać się może również wygląd kart. W roli ilustracji zastosowano kadry z serialu, więc ich walory artystyczne stoją na bardzo wysokim poziomie, a że obrazki zostały naprawdę dobrze dobrane do tekstu znajdującego się na karcie, to całość prezentuje się świetnie. Gorąco polecam.

Ator

MAGIC
talie yatherimy

PARADA WEENIE DECK'ÓW

Fenomenem Magic: the Gathering jest fakt, że środowisko gry i popularne talie zmieniają się wraz z upływem czasu. Widać to doskonale zwłaszcza w typie drugim, gdzie następuje stosunkowo szybka rotacja dostępnych kart (trzy razy w roku nowe rozszerzenie, raz do roku odchodzą 3 stare dodatki). Konkretne rodzaje talii pojawiają się i znikają czasami w zawrotnym tempie, wymuszonym banami, nowymi rozszerzeniami, przełomowymi pomysłami graczy czy wręcz modą. Jeśli jednak spojrzeć na dany problem nieco szerzej, to mimo że karty się zmieniają, filozofia niektórych decków pozostaje bez zmian - sprawdzona, skuteczna, zawsze w jakiś sposób jest w stanie zaadaptować się do nowego środowiska. Jedną z takich filozofii konstrukcji jest budowanie weenie deck'u - czyli talii szybkiej, opartej na małych, agresywnych stworkach, występujących w dużej ilości. Postaram się krótko przedstawić występujące dzisiaj w Type 2 weenie deck'i.

Stompy - czyli sztandarowy weenie deck, budowany tylko w oparciu o kolor zielony. Jako że kolor ten nie dysponuje zbyt dobrymi zaklęciami związanymi z kontrolą pola gry (np. nie ma sensownych zielonych zaklęć pozwalających usunąć konkretnego stworka przeciwnika), Stompy musi być naprawdę bardzo szybki. Dsiągamy to wykorzystując stworki z powerem wyższym niż ich koszt wyłożenia (np. Wild Dogs - 2/1 za jedną mana czy Albino Troll - 3/3 za 2 mana), a posiadające jakieś dodatkowe wady, takie jak choćby Echo czy konieczność zapewnienia stworkowi konkretnych, dodatkowych warunków. Dzięki takiemu podejściu Stompy jest niezwykle agresywny, wiele talii po prostu ma kłopoty z nadążeniem z defensywą, a w tym cała siła zielonego weenie.

Sligh / Ponza / Burn - te trzy talie nie są już stricte weenie deck'ami, jednak (zależnie od wersji) zapożyczają nieco stosowanych w weenie deck'ach metod. Wszystkie 3 talie są jednokolorowe - czerwone, jednak każda z nich skupia się na nieco innych możliwościach oferowanych przez ten kolor. Sligh jest skonstruowany tak, by maksymalnie wykorzystywać mana (a więc dużo tanich zaklęć - w tym małych, agresywnych stworków - a mniej droższych), Ponza intensywnie eksploatuje zaklęcia niszczące lądy przeciwnikowi (znów w niektórych wersjach, wspartych weenie-stworkami), zaś Burn wspiera ataki istot za pomocą Direct Damage czy wręcz wspiera direct damage za pomocą ataków istot.

White Weenie (WW) - najstarszy, jeśli idzie o rodowód, weenie deck. Dzisiejsze WW jest bardziej kontrolne, oparte na przeszukiwaniu biblioteki i wyciąganiu z niej nowych stworków - Rebeli. Pozwala nam to uzyskiwać przewagę w liczbie kart (card advantage), nie wspominając już o fakcie, że możliwość wyłożenia na stół jakiejś konkretnej istoty (np. z protekcją) jest niejednokrotnie bardzo cenna. Ataki hordy Rebeli są zazwyczaj wspierane na różne sposoby (np. Crusade lub Glorious Anthem).

Merfolk - bardzo rzadko spotykana dziś talia, jednak dość skuteczna, również dzięki działaniu z zaskoczenia. Konstrukcja jest dość prosta - trochę merfolków, Lord of Atlantis w komplecie, nieco kontr i dodatki - zależnie od wersji - do smaku. Zazwyczaj jej działanie jest nieco inne niż wcześniej wspomnianych talii - na początku wystawiamy jakieś stworki (najlepiej razem z Lordem), a później staramy się kontrować co niebezpieczniejsze zaklęcia przeciwnika.

Black weenie - swego czasu bardzo popularna talia, zwłaszcza w wersji Suicide (opisywanej już w Resecie). Dzisiaj nieco zapomniana, poza jednym wyjątkiem, mutacją nazywaną czasem neo-suicide. Stworki w niej są nieco większe niż w standardowym weenie deck'u, ale też i z dużymi wadami (drawback) - takie jak np. Hidden Horror (4/4 za 3 mana i zdiscardowanie innego stworka) czy Lurking Evil (4/4 za 3 mana i połowę naszego życia). Przeciwko wielu taliom takie szybkie, spore stworki wsparte np. discardem czy czasami niszczeniem lądów przynoszą zaskakująco dobre rezultaty.

Tak w wielkim skrócie wygląda przegląd weenie decków aktualnie spotykanych w T2. Warto im wszystkim przyjrzeć się bliżej, nawet jeśli nie będziemy chcieli nimi grać, to niemal na pewno spotkamy te talie u naszych przeciwników. A wiadomo, że wróg znany jest wrogiem mniej groźnym.

Michał Macioszczyk

COŚ NA PANCERZ

Ator

DUŻO SIĘ DZIAŁO

O wadach i zaletach czołgów mogliście dowiedzieć się z marcowego numeru Resetu. Teraz przyszła pora na przybliżenie zagadnień związanych ze zwalczaniem mocno opancerzonych maszyn. Broń przeciwpancerna ewoluuje równolegle z pojazdami, które ma za zadanie niszczyć. Można nawet powiedzieć, że oba typy uzbrojenia wzajemnie wymuszają swój rozwój. Czołgi mają coraz trudniejszy do przebicia pancerz (co nie zawsze znaczy grubszy), wyposaża się je również w coraz skuteczniejsze systemy pancerza aktywnego i poprawia ich mobilność, osiągi i zdolność do pokonywania przeszkód terenowych. Broń przeciwpancerna zaś ma coraz większą zdolność do penetracji pancerzy, zwiększa się jej zasięg i celność, a zmniejszają gabaryty. Jak łatwo się domyślić, broń przeznaczona do zwalczania pojazdów opancerzonych pojawiła się praktycznie równocześnie z nimi, czyli w czasie I wojny światowej.

DZIAŁO SŁABO DZIAŁAŁO

Na frontach I wojny światowej do zwalczania czołgów używano zwykłych armat polowych strzelających ogniem bezpośrednim. Początkowo były one bardzo skuteczne (np. w czasie bitwy pod Somą niemieckie działa zniszczyły aż 54 proc. nacierających czołgów). Wystarczyło jednak, że zwiększyli grubość pancerza z 12 do 24 mm i odsetek ten spadł do 24 proc. (bitwa pod Amiens z roku 1918). Rozpoczął się swoisty wyścig. Zaczęto produkować specjalistyczne działa przeciwpancerne. Początkowo ich skuteczność podnoszono dzięki stosowaniu coraz większych pocisków, miotanych z coraz większych urządzeń. Doprowadziło to jednak do gigantyzacji dział, które, ciężkie i ogromne, były trudne w transporcie. Zaczęto więc prace nad nowymi typami pocisków, które miałyby większą siłę przebicia przy niezmienionej masie. Doprowadziło to do powstania pocisków podkalibrowych z odrzucanym elementem prowadzącym (APDS), przebijających pancerz dzięki ogromnej energii kinetycznej działającej na małej powierzchni, oraz pocisków bazujących na energii chemicznej, jak kumulacyjne (HEAT) i przeciwpancerno-burzące (HESH/HEP), które były bardzo skuteczne bez dalszego zwiększania ich masy.

Działa stacjonarne strzelające ogniem bezpośrednim były szeroko stosowane w czasie I i II wojny światowej, ale obecnie uważa się je za broń przestarzałą. Z uwagi na trudności w transporcie, konieczność "rozstawienia przed bitwą", brak możliwości przemieszczania się w jej czasie oraz dużą wrażliwość na ostrzał prowadzony przez opancerzone wozy bojowe, nie są one dziś produkowane i znajdują się na wyposażeniu podstawowym głównie armii byłego Układu Warszawskiego.

SAMOBIEŻNE DZIAŁA PRZECIWPANCERNE...

...również były bardzo popularne w czasie II wojny światowej. Konstruowano je na zasadzie optymalizacji siły ognia kosztem łatwości manewrowania i/lub osłony. Mimo że niektóre typy wyposażono były w ruchomą wieżyczkę, to większość posiadała armatę o bardzo ograniczonych ruchach, na stałe umieszczoną w kadłubie. Działo samobieżne jest nieco tańsze w produkcji od czołgu, ale taktycznie ustępuje mu znacznie skuteczności i mobilności. Nie może prowadzić ognia w czasie jazdy, a chcąc zmienić ustawienie armaty, trzeba poruszyć cały pojazd itp. W praktyce jest to więc sprzęt bojowy, który współcześni inżynierowie uznali za niewarty udoskonalania.

DZIAŁA BEZODRZUTOWE...

...są natomiast współcześnie bardzo często używane z uwagi na swą niewielką wagę, gabaryty i cenę. Rosnąca masa współczesnych pancerzy przeciwpancernych wynika głównie z potrzeby zabezpieczenia coraz to rosnącej siły odrzutu powodowanej przez coraz większe i cięższe pociski. Broń bezodrzutowa wykorzystuje natomiast prawo Newtona o akcji i reakcji. Pocisk kumulacyjny wystrzeliwany jest z obustronnie otwartej rury, a jego ruch do przodu jest bilansowany przez wyrzut gazów w drugą stronę. Dzięki temu odrzut można w znacznym stopniu zredukować. Dzięki temu możliwe jest strzelanie bezpośrednio z ramienia w przypadku lżejszych modeli (np. Carl Gustaf kaliber 84 mm lub brytyjska LAW 80). Cięższe muszą przed odpaleniem montować się na niewielkich lawetach (np. rosyjskie SPG – 11 kaliber 107 mm lub brytyjski Wombat – 120 mm). Nie ma jednak broni idealnej. Każdemu wystrzałowi towarzyszy bardzo głośny i charakterystyczny dźwięk oraz łatwo do zaobserwowania z dużej odległości chmura ognia i dymu, dzięki czemu strzelec szybko się zdradza. Sprawia to, że tego typu broni nie można użyć bez zdradzania swojej pozycji, co w połączeniu z dość niską szybkością pocisku (dla LAW 80 to 290 m/s) znacznie ogranicza całkowite zastosowanie na polu bitwy. Mimo to niewielka rozmiary skromna masa sprawiają, że działa bezodrzutowe są dość powszechnie używane przez piechotę. Popularne są zwłaszcza wersje lżejsze, możliwe do odpalania bezpośrednio z ramienia, które upodobały sobie szczególnie jednostki specjalne oraz przestępcy. Niestety, po rozpadzie Związku Radzieckiego na czarnym rynku znajduje się dużo niewykorzystanej broni, w tym działa bezodrzutowe, które bardzo często wykorzystują do porachunków kartele narkotykowe i inne zorganizowane grupy przestępcze.

Działa bezodrzutowe starano się również wykorzystać jako uzbrojenie różnorodnych pojazdów. Amerykanacy Marines w latach pięćdziesiątych i sześćdziesiątych powszechnie używali M50 Ontos z działem bezodrzutowym 106 mm. Nie była to jednak maszyna zbyt skuteczna, podobnie jak brytyjski transporter opancerzony FV 432 z wyrzutnią 84 120 mm czy amerykański M113 z wyrzutnią M40A1 106 mm. Powodem były przede wszystkim wysokie koszty eksploatacji, wspomniane już chmury dymu i ognia oraz niemożność prowadzenia ognia w czasie jazdy. Obecnie transportery opancerzone wyposażone w działa bezodrzutowe są wykorzystywane bardzo rzadko. W zasadzie jedynie Japonia na szeroką skalę stosuje swoje pojazdy wyposażone w 60 z dwoma bezodrzutowymi działami na wysięgniku.

Amerykanie prowadzą natomiast zaawansowane prace nad zastosowaniem lekkich dział bezodrzutowych na samochodzie terenowym Hummer.

PRZECIWPANCERNE POCISKI KIEROWANE...

...są obecnie nawarzeniem broni używanej do zwalczania czołgów. Anti – Tank Guided Weapon (ATGW) przenoszą głowice kumulacyjne o działaniu kierunkowym, a główne rozwiązania między nimi dotyczą systemu naprowadzenia oraz masy ładunku. W chwili obecnej dominują dwa typy głowic: Manual Command to Line of Sight (MCLOS) z ręcznym naprowadzaniem na cel i Semi Automatic Command to Line of Sight (SACLOS) z półautomatycznym systemem naprowadzania. W systemie MCLOS operator musi cały czas sterować lotem pocisku za pomocą joysticka i skrzynki sterowniczej. Wiąże się to z koniecznością ciągłego obserwowania toru lotu pocisku i celu oraz dość dużymi umiejętnościami kierującego. W systemie SACLOS operator musi jedynie utrzymywać nitkowy krzyż celownika na celu, resztę robi komputer. To on oblicza różnice pomiędzy trajektorią lotu pocisku a linią celowania i przekazuje te dane do rakiety. System SACLOS jest więc o wiele łatwiejszy w użyciu i charakteryzuje się większą celnością, ale jest dużo droższy od MCLOS, dlatego też raczej rzadko się go spotyka.

TO "BE(OS)"

WINDOWS KILLER?

Misieć

Nawet Bill razy kilka... Microsoft przegrał niedawno proces o praktyki monopolistyczne, jakie zarzucał mu amerykański rząd. Grozi mu podział na kilka mniejszych firm, czyli to samo, co kilkanaście lat temu spotkało potentata telekomunikacyjnego AT&T. Przy tej okazji warto zwrócić na chwilę uwagę/oderwać wzrok od ekranu monitora z wszechobecnymi Okienkami 95/98 i zainteresować się innymi, dostępnymi dla PeCetów systemami operacyjnymi. Jednym z ciekawszych i najbardziej perspektywicznych z nich jest BeOS, którego piąta wersja pojawiła się właśnie na rynku i do tego w darmowej wersji Personal Edition. Jest też płatna wersja komercyjna o większych możliwościach i pozbawiona niektórych ograniczeń wersji darmowej, jednak raczej niedostępna w naszym kraju.

CO DA BE?

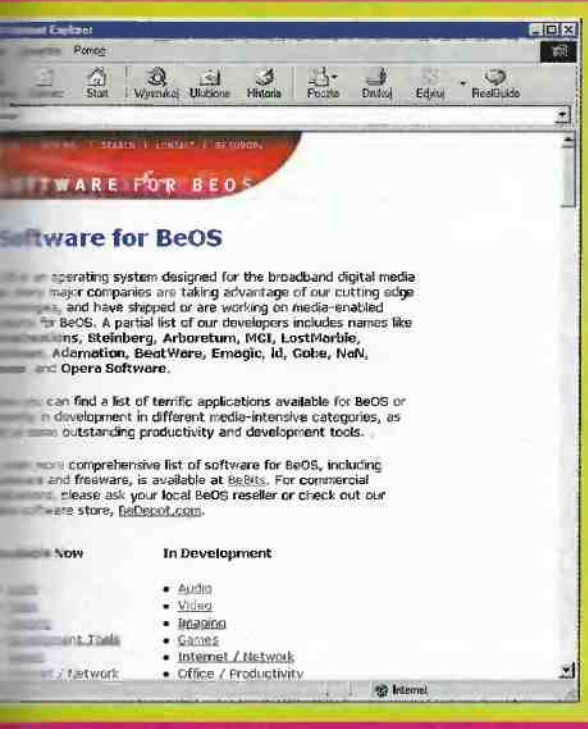
System po zainstalowaniu oferuje użytkownikowi ładne i wygodne w obsłudze środowisko graficzne, wyposażone w podstawowe aplikacje umożliwiające obsługę internetu, dźwięku, odtwarzanie sekwencji wideo, a nawet nagrywanie płyt, gdyż standardowym wyposażeniem tego OS-a jest program do wypalania płyt audio, jednak obsługujący jak na razie bardzo skromną listę napędów CDR/RW. Producent wyposażył system również w narzędzia pozwalające na obsługę aparatów i kamer cyfrowych czy tunerów telewizyjnych opartych na popularnych kościach Bt848/878. BeOS bez większych problemów radzi sobie również z obsługą kart dźwiękowych, a najlepiej współpracuje z firmowym driverem Creative i SoundBlasterami. Z produktów innych producentów sterowniki do BeOS-a mają jeszcze Yamaha i niektóre modele ESS, jednak drivery te trzeba ściągnąć z internetu na własną rękę. Dlatego przed instalacją chcesz sprawdzić, czy BeOS będzie działał na twoim komputerze, powinieneś odwiedzić stronę http://www-classic.be.com/products/beosreadylist.html, na której znajdziesz listę kompatybilnego sprzętu.

Na całe szczęście z kartami graficznymi są znacznie mniejsze problemy. W większości przypadków, jeśli dysponujesz kartą graficzną zbudowaną w oparciu o popularne kości (np. nVidia Riva TNT i pochodne, Intel i74D, SiS) to z grafiką nie powinieneś mieć żadnego problemu.

Niestety, podobnie jak każdy młody system operacyjny, również BeOS cierpi na małą liczbę obsługiwanych urządzeń, drukarek, skanerów itp. Miejmy nadzieję, że właśnie dzięki dostępności bezpłatnej wersji Personal Edition wkrótce nastąpi boom i kiedy zacznie się [illegible] firm produkujących sprzęt postara się również o sterowniki dla BeOS-a, nie uzależniając swoich poczynań od kolejnego numerka Okienek.

INSTALUJEMY BEOS'A

Aby zainstalować BeOS 5.0 Personal Edition musimy mieć komputer zgodny z PC z zainstalowanym systemem Windows 95/98/NT (lub Linux, który potrzebny jest przy wersji dystrybucyjnej BeOS-a), gdyż właśnie pod tym systemem przebiega instalacja. Dodatkowo niezbędne jest trochę ponad 300 MB wolnego miejsca na dysku i to w jednym kawałku, więc przed instalacją niezbędna stanie się defragmentacja, którą można wykonać wybierając narzędzie "Defragmentator dysków" z menu Start. Po



OR NOT TO "BeOS"

na Pulpicie, odczekać chwilę potrzebną na załadowanie i gotowe. Wreszcie na ekranie naszego monitora możemy cieszyć oczy czymś innym niż produkt Billa G.

PIERWSZE KROKI

Aby do czegokolwiek można było wykorzystywać zainstalowany praktycznie żadne zmiany ustawień nie wymagają restartu komputera.

Poruszanie się po BeOS nie odbiega znacząco od postępowania z Windows. Pierwsza, główna różnica - zamiast przycisku Start w lewym dolnym rogu ekranu, z którego rozwinąć można me-

powinniśmy zacząć od przyjrzenia się, co też zostało zgromadzone w jednym z trzech podmenu (Applications, Demos, Preferences) dostępnych z Trackera.

KONFIGURUJEMY CO SIĘ DA

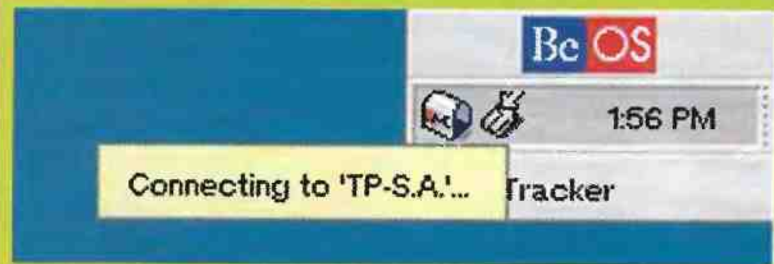
"Preferences". Pozwoli ono nam również na ustalenie parametrów wirtualnych pulpitów dostępnych w tym systemie. Dodajmy, że każdy z maksymalnie 32 pulpitów może mieć inną rozdzielczość i liczbę kolorów. Przełączanie pomiędzy nimi dostępne jest po wywołaniu na ekran narzędzia Workspaces, lub o wiele szybciej, za pomocą kom-

binacji klawiszy [ALT] + [F1] do [F12]. Jednak w ten sposób możemy obsłużyć najwyżej 12 pulpitów. Ta liczba jednak zupełnie wystarcza.

Wersję instalacyjną BeOS 5 Personal Edition znajdziecie na naszym cedeku w dziale "Programy". Dodatkowo w dziale "Magazyn" znajdziecie kilka programików działających pod tym systemem. Po inne niestety będziecie musieli sami sięgnąć do przepastnych zasobów internetu.

POLSKA KLAWIATURA I CZCIONKI

Wybierając narzędzie Keymap możemy ustawić klawiaturę, którą chcemy się posługiwać. Na liście znalazła się Polska, więc jako domyślny należy wybrać nasz kraj. Niestety, po wyborze takiego ustawienia spotka nas dziwna niespodzianka. Wciskając klawisz [Prawy ALT] + litera wcale nie uzyskamy na ekranie polskiej litery - znak z naszymi narodowymi ogonkami można uzyskać wciskając klawisz [CTRL]. Również do czcionek zawartych w systemie można mieć zastrzeżenie, gdyż nie zawierają pełnego zestawu potrzebnych nam znaków. Na to jednak w prosty sposób można znaleźć radę "pożyczając" odpowiednie pliki True Type (ttf) z Windows. Interesujące fonty należy przegrać do katalogu /boot/beos/etc/fonts/ttfonts/, a następnie uruchomić z menu Preferences program Fonts i kliknąć przycisk Rescan. System bez problemów radzi sobie z obsługą zarówno fontów w formacie True Type, jak i ATM, można więc używać również tych drugich, oczywiście jeśli ktoś je posiada. Po tych zabiegach w końcu będziemy mogli pisać z polskimi ogonkami, choćby wykorzystując systemowy edytor StyledEdit dostępny w menu Applications.



MODEM I INTERNET

System wyposażony jest w zestaw niezbędnych narzędzi umożliwiających podłączenie komputera do internetu przy wykorzystaniu modemu i połączenia typu Dial-Up. Nie zabrakło również prostego programu pocztowego oraz przeglądarki stron WWW, niestety bardzo uproszczonej i nie zawierającej obsługi Javy.

SOFT DLA BEOS'A

Cóż byłby wart system operacyjny, dla którego nie ma żadnego oprogramowania? Choć na razie BeOS nie może poszczycić się poważnymi aplikacjami biurowymi czy graficznymi, jakie z dumą wykorzystuje Windows 95/98, to powoli użytkowego oprogramowania zaczyna pojawiać się coraz więcej. Na razie są to dość małe, przeważnie sharewareowe lub freewareowe aplikacje, ale kto wie, może już wkrótce duże firmy software'owe zainteresują się tym systemem.

Na początek proponujemy doinstalowanie kilku programów, które pozwolą na lepsze i wygodniejsze użytkowanie BeOS'a czy wreszcie uprzyjemnią wolne chwile odrobiną rozrywki.

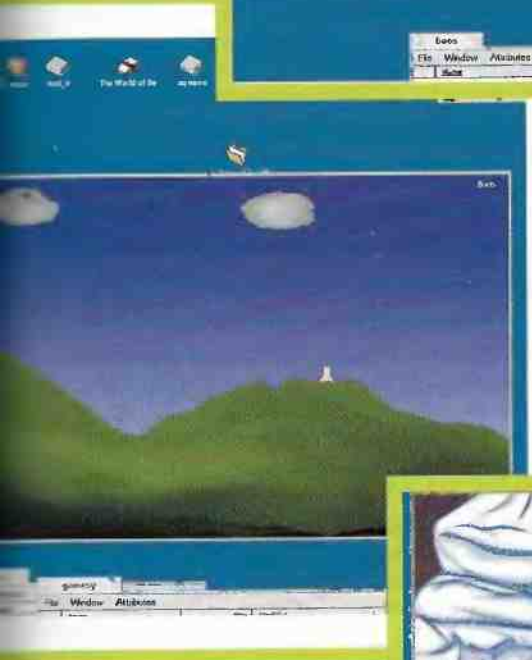
CL-Amp - Choć w standardowym wyposażeniu BeOS'a jest odtwarzacz multimedialny potrafiący również odgrywać pliki mp3, nie ma to jak klon WinAmpa - najpopularniejszego programu tego typu. Program obsługuje nawet zestawy skór przygotowanych dla swojego okienkowego odpowiednika, więc słuchając "empetrójek" pod BeOS'em nie musimy wcale rezygnować z naszych przyzwyczajeń. Freeware.

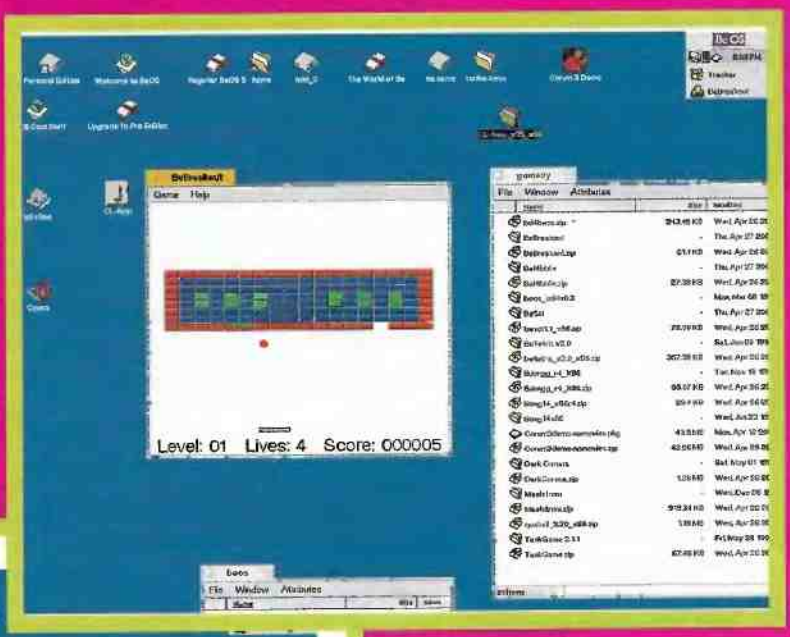
Opera - Mimo iż system operacyjny wyposażony został w przeglądarkę stron WWW - NetPositive, jednak jest ona na tyle uboga w funkcje, że warto zamie-

nie ja na coś innego, choćby BeOS'owej wersji znanej z szybkości przeglądarki Opera Shareware.

aBeSee - Przeglądarka plików graficznych, trochę bardziej rozbudowana niż narzędzie dostarczane razem z systemem.

Cool Cat i WebEditor - i.Scribe - Chociaż system wyposażony jest w prosty program pocztowy, jednak warto zastąpić go programem bardziej rozbudowanym, o większych możliwościach. i.Scribe powinien zaspokoić nasze wymagania.





i.Scribe - Chociaż system wyposażony jest w prosty program pocztowy, jednak warto zastąpić go programem bardziej rozbudowanym, o większych możliwościach. i.Scribe powinien zaspokoić nasze wymagania.

BeInformed - Jeśli jesteśmy przy poczcie elektronicznej, nie można nie wspomnieć o newsach, obsługę których zapewnia program BeInformed.

FreeSpace i Task Manager - programy te pokazują obciążenie procesora podczas pracy i rozmiar wolnej pamięci. Dzięki nim możesz na bieżąco śledzić ilość wolnych zasobów systemowych.

Na koniec tego mini przeglądu programów pod BeOS'a warto wspomnieć o kolekcji gier dostępnych dla tego systemu operacyjnego. Z dużych, komercyjnych produkcji, BeOS może poszczycić się swoją wersją QUAKE II, CIVILIZATION: CALL TO POWER, SHOGO MAD czy WORMS: ARMAGEDDON. Z klasyki gatunku FPP znajdziemy również BeOSową wersję DOOM'A. Niestety, za większość z tych produktów trzeba zapłacić.

Znacznie więcej można znaleźć prostych gier typu TETRIS, SAPER, BREAKOUT, ASTEROIDS itp. Nie jest to może zbyt dużo w porównaniu z liczbą gier pod Windows 95/98, lecz na jakiś czas wystarczy.

WIĘCEJ SOFTU...

Jeżeli znudzi nam się oprogramowanie, które otrzymaliśmy razem z systemem, oraz to, które dodatkowo zamieściliśmy na cedeku Resetu, warto pogrzebać trochę w internecie, aby znaleźć coś nowego, coś, dzięki czemu system, na który przeznaczyliśmy przeszło 500 MB, tak szybko nam się nie znudzi.

Na początek warto odwiedzić firmową witrynę BeOS, gdzie pod adresem http://www.be.com/software znajdziemy linki do dość dużej liczby różnego typu programów działających pod tym systemem. Jeśli to nam nie wystarcza, możemy odwiedzić serwis Tucows (http://tucows.icm.edu.pl), który w dziale przygotowanym dla BeOS a również zgromadził pokaźną dawkę oprogramowania, głównie shareware lub freeware.

Czytelnicy zainteresowani BeOS'owymi przeróbkami komercyjnych gier powinni koniecznie odwiedzić stronę firmy Wildcard Design (http://www.wcdesign.com), zajmującej się umożliwieniem czytelnikom BeOS a zabawy popularnymi grami.

Przedstawiając trochę szerzej BeOS na pewno nie spowodujemy masowej migracji czytelników do tego systemu, tak naprawdę nie to jest naszym celem. Chcieliśmy pokazać wam, że istnieją inne alternatywne systemy operacyjne działające na komputerach klasy PC. Nie są one wcale gorsze od produktu firmy Microsoft, tylko mniej popularne, a przez to mniej znane szerokiej publiczności. Jeśli ktoś zachęcony tym artykułem postanowi zainstalować BeOS 5 Personal Edition i trochę się tym systemem pobawić, życzymy mile spędzonych chwil przy odkrywaniu nowych możliwości tego ciekawego systemu.

Cześć

Mój kochany Resecie, czytałem was parę minut przed praktycznym egzaminem na prawo jazdy i zdałem, zawdzięczam to Wam, chciałem abyście o tym wiedzieli ! :)

Python

Cieszymy się razem z tobą, aczkolwiek mamy nadzieję, że w Carmageddon nie grałeś.

Jak zawsze pod koniec miesiąca chodziłem do kiosku po nowy numer Resetu, tak i pod koniec kwietnia z wielkim trudem oderwałem się od monitora i udałem się w kierunku najbliższego mini - sklepu wielobranżowego zwanego potocznie kioskiem. Tam bez większych trudności dostałem swoje pismo. Od razu w oczy rzucił mi się nagłówek, gdzie wielkimi literami pisało: GRA za 29,90. Po krótkim przejrzeniu ostatnich stron postanowiłem, iż stanę się posiadaczem owej GRY. Tymczasem dzisiaj (02-05-2000) w „Gazecie Komputer" (dodatku do Wyborczej) czytam artykuł „Diabeł maczał palce - dlaczego nadal będziemy dużo płacić za gry komputerowe". A tutaj - tragedia. Z powodu „silnego nacisku konkurencji" CD Projekt zmuszony został do rezygnacji ze swoich projektów. W dalszej części artykułu poznać możemy kilka argumentów innych wydawców: - piraci cenę mogą obniżyć jeszcze bardziej - gracze przyzwyczają się do tego, że nową grę można dostać za 30 zł i innych nie będą kupować (!) - sprzedawanie gier za cenę biletu do kina to absurdalny (!!) i niczym nie uzasadniony (!!) pomysł - cytuję: „Lepiej już walczyć z piratami tradycyjnymi metodami" (!!!) Reasumując: doszedłem do wniosku, że dystrybutorzy to ludzie bez: wyobraźni, żyłki do biznesu, odrobiny dobrej woli. Przecież taka postawa tylko hamuje rozwój rynku. Owa „zabójcza" cena dla konkurencji nie została przecież wzięta z choinki. Przy nakładzie 60-70 tysięcy egzemplarzy (zapewne tyle polski rynek może wchłonąć bez problemu) dystrybutor osiągnie zyski przewyższające te uzyskane standardowymi metodami (10000 egzemplarzy po ok. 130 zł.). Co prawda 30 zł na dłuższą metę będzie ceną zbyt niską, ale jej podwyższenie do 40-50 zł przy utrzymaniu jakości gier (minimum 7 w skali Resetu) zagwarantuje rentowność przedsięwzięcia. Zaś sami programiści nie powinni robić problemów co do ceny gry (de facto to sam Interplay zaprotestował). Dla nich liczyć powinien się sam procent udziału w zyskach. Te zaś na pewno nie spadną a mogą nawet wzrosnąć, a większa ilość sprzedanych egzemplarzy programu najwyżej podniesie ich prestiż wśród konkurencji. W swoich rozażaniach na pewno nie będę oryginalny - wszakże wielokrotnie temat ceny gier rozpatrywany był na łamach wielu pism. Tym razem jednak przyczyną powstania tego listu była sama Red_Akcja, a dokładniej osoba odpowiedzialna za tak nierozważne dopuszczenie niesprawdzonych wiadomości na pierwszą stronę tak szanowanego (?) pisma, domagam się rekompensaty.

Łukasz Gieryk

Drogi Łukaszu, oraz wszyscy inni poszkodowani czytelnicy. Informacja zamieszczona na pierwszej stronie numeru majowego po pierwsze jest reklamą, a za treść tych redakcja nie odpowiada, po drugie w momencie gdy numer szedł do druku nic jeszcze nie wskazywało na to, że Messiah nie ukaże się zapowiadanej formie, także informacja była ze wszech miar sprawdzona. Jeśli mimo wszystko chcielibyście dowiedzieć się nieco więcej na temat przedsięwzięcia zwanego Extra Gra zapraszam do tekstu na str. 18 poświęconego konferencji prasowej z udziałem twórców tego projektu.

Ostatnio (po długich i burzliwych przemyśleniach) doszedłem do wniosku, iż redaktorzy Resetu są Rycerzami Jedi. A tak Rycerzami Jedi. Zawsze gdy dostaję w swoje ręce nowy (gorący i pachnący) numer Resetu odczuwam zakłócenia i wibracje Mocy, jakby krzyk podniecenia z milionów gardeł: YEEAAAHH~H! ! ! ! Zawsze też pod koniec każdego miesiąca odwiedza mnie w snach Darth Vader i mówi: „Set your course..." eee, to znaczy „ Ustaw kurs na najbliższy kiosk Amoniaku. Tam kupisz Reset - Magazyn Cyber Niekulturalny. Tylko dzięki niemu zgłębisz wszystkie tajniki Ciemnej Strony Mocy". Niedawno też miałem sprawdzian z geografii. Nic nie umiałem, bo poprzedniego wieczora zabałaganiłem trenując do późna mieczem świetlnym. Spojrzałem na test i... nic. Czarna Magia (a właściwie Biała Magia, bo Czarna Magia to moje drugie imię). Wziąłem do ręki sprzęt do walki z +kwą milenijną, aby narysować jakąś tabelę i nagle poczułem nagły przypływ Mocy. Czułem Moc między mną a kartką... linijką... tablicą... i (tak, tak) nauczycielką. Zdołałem napisać wszystko i dostałem... 3+. No cóż... musiałem potraktować geograficę mieczem świetlnym i czarami ciemnej strony :) W końcu nie bez powodu nazywają mnie

Darth Czarna Magia Amoniak

Ciemna strona - jak to ciemna strona ma swoje jasne i ciemne strony. Gratulujemy wyboru, radzimy jednak (jako starzy rycerze Jedi mamy pewne doświadczenie, wierz nam) nie pal tyle (obojętne czego - papierosów, ogniska, głupa), bo na starość będziesz miał astmę jak Vader.

Z wypiekami na twarzy przeczytałem wasza recenzje Remontu Mieszkania 2000! Jest naprawdę wyśmienita! I zgadzam się z wasza ocena w 99% (ja dałbym jej ocenę 10)! Gra jest po prostu świetna! Rzeczywiście gdy pierwszy raz w nią zagrałem czułem się ciut rozczarowany, gra była nudna, i z pozoru bezsensowna. Lecz gdy odkryłem wszystkie niuanse jakie rządzą remontem, na zabój zakochałem się w tym produkcie. Już o niczym innym nie mogę myśleć - czy to szkoła, czy obiad, czy impreza u kumpla ja cały czas rozmyślam nad wynajęciem nowego majstra z udarówką Boscha (tak, tak! nie przesłyszeliście się! BOSCHA - wynajęcie go jest nieziemsko drogie, ale w ramach promocji dostaje się wtedy gratis dwóch roboli abstynentów!) czy nad kupnem super wytrzymałego kleju „jakseprzycepistojuznieodcepis". Jestem teraz przy 15 misji (nazwa tegoż ma iście diabelski rodowód - „Zdzichu Pompka kontra kibel zakładowy" - brrr, aż ciarki przechodzą po plecach). Nie wiem ile jeszcze mi zostało, ale recenzent wspominał coś o 17 misjach. Czyżbym kończył moja najukochnaszą gierkę?? Nie! Ja nie chce! Ja muszę w nią grać nonstop! Nie chcę zakończenia!!! Buuuuu!!!!!! Chlip chlip sniiiirf! Ohhm, klawiaturę upaćkałem.... choera, gde jezd ta ustechka chigenichna? Ooo, już lepiej. O czym to ja? Ahaa, ale na szczęście światło dzienne ma ujrzeć nowa gra z tej serii - remont samochodu! Świetnie! Przewspaniale! Oczami wyobraźni już widzę te nowe zadania - „Naprawa rozrusznika w Trabancie teściowej szefa teamu produkującego tę kretyńską gierkę" czy „Syrena i Warszawa w jednym spały domku". Oh oh! Kończę już, kończę, bo tak się podnieciłem pisząc tego maila, że muszę sobie wywiercić jakąś dziurę, bo inaczej EKSPLODUJE!

Frodo

Nie mylisz się „Remont samochodu" został zaprezentowany na targach E3, zaś do sklepów ma trafić przed gwiazdką. Jednak zanim to nastąpi, tuż po wakacjach wydany zostanie mission pack do Remontu pełen arcytrudnych zadań jak np. wydrapanie zapałką nowej faktury fasady Pałacu Kultury i Nauki w Warszawie, czy... ale o tym sza!

Tytułem krótkiego wstępu-jestem matką 14-letniego syna, czytającego regularnie ulubione pismo - „Reset", który aby mieć pewność, że nie umknie mu żaden miesięcznik , zaprenumerował go za moją zgodą i wiedzą. Sama czasami przeglądam Wasze pismo, aby być mniej więcej na bieżąco z nowościami. Syn lubi Wasze konkursy, a traf chciał , że wygrał nagrodę w konkursie „Pluskwy milenijnej „. Wspólnie tych „owadów" szukaliśmy ,wysłał odpowiedź i niezmiernie się ucieszył ,gdy zobaczył się na liście nagrodzonych. Myślę , że sama świadomość wygranej była dla niego ogromną przyjemnością, ale kiedy odebrał „nagrodę" , u niego przyjemność zmieniła się w zakłopotanie i niepewność, a u mnie w szok .Co to miało być ?!! żart ? Dowcip? Jeśli tak , to kiepski . Gra , którą otrzymał tytułem „nagrody „ jest skandaliczna . Mam na myśli grę „Gangsters-organized crime„ Zadałam sobie trud przeczytania załączonej instrukcji i opisu gry i jestem zbulwersowana. Jest to gra na wskroś demoralizująca, instruująca jak być sprawnym przestępcą , zachęcająca do amoralnego, wypaczonego postępowania. Wymaga od gracza /zgodnie z instrukcją/ zabijania, podpalania, podkładania bomb, wymuszania haraczu i posłuszeństwa, kolaborowania z policją itd. Szkoda papieru na to wszystko. Zastanawiam się, czy ktoś z Państwa przeczytał dokładnie treść załączonej książeczki, a potem, czy podarowałby tą grę własnemu dziecku . Czuję się obrażona faktem, że tak lekko przyjmujecie za pewnik, że przeciętnego , normalnego gracza zainteresuje ta paskudna i krwawa gra . To ma być nagroda?! ! Takiej gry nie podarowałabym najgorszemu wrogowi. Szanuję wolność wyboru każdego gracza, niech każdy gra, w co lubi, ale założenie że każdy lubi krwawe strzelanki typu „boom" jest skandaliczne. Równie dobrze mogliście jako „premię" dołączyć jakiegoś „pornosa „ i numer „Playboya". Aby zakończyć , informuję, że ulubionymi grami syna są „Starcraft" , „Warcraft „ I ,II ,"Settlers „ I,II,III ,"Theme Park „II , „Sims", a dużo wcześniej „Little big adventure „I i II. Poza tym korzysta na bieżąco z licznych obecnie na rynku programów kształcących, i nie mam tu bynajmniej na myśli kształcenia; jak zwerbować do gangu nowych członków, lub jakiego rodzaju broni użyć do napadu. Do Waszej wiadomości: bardzo wielu kolegów syna preferuje właśnie takie gry i programy. Chyba Wy nie jesteście na bieżąco ze znajomością potrzeb normalnej młodzieży. Na prośbę syna odsyłam grę bez podziękowania, z żalem, że tak nisko oceniacie własnych czytelników.

Z poważaniem

Jolanta Kulig - Salamon.

Przydzielając nagrody nie korzystamy niestety z usług zawodowej wróżki, toteż nie wiemy jakie są oczekiwania osób nagrodzonych. To, że dana osoba dostaje taką, a nie inną grę jest tylko i wyłącznie kwestią przypadku.

Niestety piszę w niezbyt wesołej sprawie. Otóż pewnego dnia wracam sobie ze szkoły, jak zawsze sięgam do szafki po Reset a tu szok! Wszystkie numery Resetu ZNIKNĘŁY. Pytam się Mamy co się stało a ona mi na to -A te gazety z szafki? Tak pamiętam tato wyrzucił je wszystkie, bo stwierdziłam, że zajmują za dużo miejsca! No comment's

Spooky

Serdecznie współczujemy i radzimy skontaktować się pilnie z autorem kolejnego listu.

Jestem biednym rozbitkiem na BEZLUDNEJ wyspie (nie licząc tych 400000 mieszkańców) uzależniłem się od Resetu i komputera. Gdy płynąłem po oceanie, mój statek rozbił się podczas sztormu. Na szczęście uratowałem notebook'a, którego ze sobą zabrałem. Miałem na nim Kwaka Trzy oraz emulatorka PSX'a z kilkoma grami (Teken 3 , Crash 2 , Soul Blade). Z mojej załogi tylko ja ocalałem (może to i dobrze, bo nikt nie dobierze się do mojego kompa). Dopłynąłem do wyspy, która była w odległości około 2 km. Wyspa wyglądała na bezludną więc przeszedłem się po niej kawałek i zobaczyłem małą budkę z napisem WSZYSTKIE NUMERY RESETU . Od razu wbiegłem tam i wyzbierałem wszystkie numery waszego pisemka .Nie wiem jakim cudem one się tam znalazły i kto zbudował ten domek, ale bardzo jestem mu wdzięczny, bo mogę czytać moją ulubioną gazetę. Teraz kończę pisać do was list, zaraz wrzucę do wody butelkę z nim w środku i będę grał w Kwaka 3

Gawi Kruzoe Urodzony w Lubline (LUBLIN RULEZ), obecnie mieszkajacy na wyspie X (WYSPA X RULEZ).

Jeśli po tej wyspie kręciły się nimfy z telefonami to z pewnością był to nasz dział prenumeraty oddelegowany wraz z całym dobytkiem na wakacje. Jeśli nimf nie było to być może: a) dobrze się maskowały, b) było to naprawdę magiczne miejsce, gdzie każdy chciałby się znaleźć (w szczególności autor poprzedniego listu), w takim przypadku szczerze zazdrościmy.

Przypadek, ktory za chwile opisze jest jak najbardziej prawdziwy i nie bardzo wiem czy się śmiać czy płakać... A było to tak. Kumpel, nazwisko i xywe litościwie przemilczę, zapytał się czy mam może Matrixa na płytach (chodziło mu o pirata). Ja mówię, że nie, bo to prawda i dodaję, że mój kuzyn ma ten film na dysku. No wiec mój kolega spytał się czy może nie dałoby się (hold on to your panties) przegrać całego filmu na... dyskietkę fdd... Ja rozumiem, że jak ktoś ma kompa od pół roku i nie wszystko jeszcze kapuje, szczególnie gdy ma do czynienia z zawodowcem takim jak ja :) ale ludzie... to już przechodzi wszelkie normy.. Śmiechu było co niemiara

balky

Cóż nikt nie rodzi się guru - a każdy łamerem i musi dopiero z tego wyrosnąć. Może warto by skorzystać ze sprawdzonego w środowisku zmotoryzowanych zwyczaju oznaczania świeżo upieczonych użytkowników aut zielonym listkiem i naklejać na takich ludzi zielone dyski lub coś podobnego.

Z okazji bez okazji (czyli jak zwykle) pozdrowienia otrzymują: Amadeusz Ziarko, Bartek „Hector" Strzałka, Bastion, Bohen, Cebula, Crash, Crovax the Cursed, Cyber z Leżajska, Cyska, Czesterek, Dress, Dudi, Emiel Regis Rohellec Terzieff-Godefroy, Furia, Gangster, Gibon z Puław, Ig z I LO w Gliwicach, Jasiu, Jasiu de christian, Jasiu von skder, Karakazul, KENNy, Kiler z kieleckiego, klasa IIb z ob L.O. im. Batalionu Zoska w Warszawie, Kolasz, KROLIK, Kunamaster, Lass, Łukasz, Mateusz, Mati, MAX z RYPINA, Mixer, MySZoWR, n3gA, Nebos, Nrok, On, Pati, Paweł, Piotr Pokora, Radek Tadajewski, Rashyan Rahad, S&M, s3gA, Seba, Świstek, Swordsmen, Sylwia, Szczepan, taki tam wampirek, ThOrN, Toczek, Trin, Tweegi, Yezoos, Zezus, Zoska,

-I to by było na tyle- powiedział Hammer i znikł.

Cheaty przez tryta zamiast resetu

TEST DRIVE OFFROAD 3

Aby uaktywnić wszystkie możliwe cheaty i wszystkie możliwe samochody jako nazwisko wpisz **ZAKARY X**

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR (URBAN OPERATIONS)

Naciśnij Enter, a w okienku, które się pokaże wklepuj następujące kody:
teamgod - tryb boski dla całej drużyny
avatargod - tryb boski
nobrainer - wyłącza inteligencję
explore - misja nigdy się nie kończy
5fingerdiscount - uzupełnij zawartość kieszeni
theshadowknows - niewidzialność

SOUTH PARK RALLY

Zakończ z sukcesem tryb championship bez zbierania żadnych tokenów. Wszystkie trasy, samochody, skóry i inne cheaty zostaną uaktywnione:
Opcja Cheat Sheet - wygraj Rally Days 1 bez zbierania żadnych bonusów
Gra jako Bebe - przegraj wyścig Cowdays bez zbierania żadnych bonusów
Gra jako Big Gay Al - wygraj wyścig Pink Lemonade
Gra jako Cartman Cop - uderz kurczaka pięć razy za pomocą słonych kulek w czasie rajdu Read A Book Day
Gra jako Damian - wygraj wyścig New Year's i jako jedyny dotknij klucza milenijnego
Gra jako Śmierć - wygraj wyścig Halloween odrzucając za jednym razem cztery cukierki
Gra jako Grandpa - wygraj wyścig Halloween
Gra jako Ike - zbierz ukryte power-upy na szczycie samolotu w wyścigu Memorial Day
Gra jako Jezus - wygraj wyścig Christmas
Gra jako Marvin - wygraj wyścig Thanksgiving bez zbierania indyków
Gra jako Mephisto - wygaj wyścig Independence Day
Gra jako Mr. Garrison - uaktywnij cztery checkpointy w wyścigu Rally Days 2
Gra jako Mr. Mackey - wygraj wyścig Spring Cleaning
Gra jako Ned - zbierz dwanaście turbo power-upów w wyscigu Independence Day
Gra jako Pip - uaktywnij pierwszy i czwarty checkpoint w wyścigu Rally Days 2
Gra jako Satan - wygraj wyścig New Year's
Gra jako Shelly - zbierz trzy ukryte pick-upy w wyścigu Valentine's Day. Dwa pierwsze ukryte są w wieżach, trzeci w dżungli za obrazkiem skatera
Gra jako Terrance and Phillip - zbierz cztery ukryte power-upy w wyścigu Christmas
Gra jako Tweak - zbierz pięć kofeinowych pick-upów w wyścigu Spring Cleaning
Gra jako Visitor - zbierz ukryte power-upy znajdujące się nad checkpointem 1 i między checkpointem 4 i drewnianym mostkiem w wyścigu Memorial Day

Lokalizacja dodatkowych kredytów:
Rally Days 1 - Na drodze do Checkpoint 3 jest rząd krów. Zamiast całkowicie skręcać jedź za czerwony budynek. Znajduje się on za domami, przed rynkiem miasta
Rally Days 2 - Przy pierwszym moście skręć w lewo na tory. Znajdziesz go na końcu torów
Valentines Day - Znajdziesz go na końcu Big Gay Boat Ride, na skraj rzeki przed pokojem z piłkami
Read A Book Day - na szczycie cmentarnych schodów
Thanksgiving - w Ring Jump, w oponie na klatce schodowej
Memorial Day - na krawędzi klifu, na stukniętej betoniarce
Cow Days - na południowym końcu pokoju
Spring Cleaning - w basenie przy Checkpoint 2
Easter Egg Hunt - przy początku prawej półki skalnej
Pink Lemonade - na czerwonym dywanie w holu
Independence Day - zaraz po prawej stronie budynku przy Checkpoint 2
Halloween - za drzewami w rejonie miasta
Christmas - za niebieskim samochodem na parkingu przy Checkpoint 3

STAR WARS: FORCE COMMANDER

Nielimitowane punkty dowodzenia - na ekranie wybierania gracza, stwórz nowego bohatera z nazwiskiem „TheGalaxyIsYours". Kliknij podwójnie na nazwisku. Podczas gry po prostu naciśnij M i już masz więcej o 500 punktów. Możesz uzupełniać punkty tyle razy ile Ci się żywnie podoba. Nie możesz jednak robić tego z graczami, których już stworzyłeś.
Dostęp do wszystkich misji - podobnie jak poprzednio stwórz nowego gracza o nazwisku „TheWorldIsYours"
Tworzenie jednostek - możesz tworzyć jednostki nie czekając na statek ze zrzutami:
- naciśnij CTRL + 0 (zero) po uaktywnieniu cheatu „TheGalaxyIsYours"
- kursorami wybierz odpowiednio jednostkę
- kursor w lewo tworzy daną jednostkę
- SHIFT + do góry lub w dół zmienia drużynę danej jednostki

Poniższe cheaty uaktywniają się po wpisaniu nazwiska „TheGalaxyIsYours"
SHIFT + M - 500 punktów dowodzenia
CTRL + W - wygrywasz misję
CTRL + 8 - pokazuje aktywne jednostki
CTRL + SHIFT + 8 - pokazuje wszystkie jednostki
CTRL + 9 - zdejmuje Fog of War
NumLock + * (na klawiaturze numerycznej) - 999999 punktów życia

SIM TOWN

Znikający Królik - wpisz „wolfdog" w momencie kiedy zobaczysz królika, a po kilku sekundach zacznie gonić swój ogon i zniknie
Więcej kredytów - wpisz „cheatercheaterwimpwimp" podczas wciśniętej pauzy
Wezwij Parachuter Kid'a - wpisz „uspa87419"
Zamień świnie w baloniki - wpisz „bacon"
Zamienia mobilne domy w tostery - wpisz „toast"

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

Przeskakiwanie poziomów - na początku ustaw Larę dokładnie na północ; wejdź do ekranu z przedmiotami i spojrzyj na kompas; wejdź do menu Load Game; wciśnij H + E + L + P i puść; wyjdź z ekranu z przedmiotami i skocz do następnego poziomu
Nieskończona liczba przedmiotów - postępuj podobnie jak w przeskakiwaniu poziomów, tyle że zamiast na kompas spojrzyj na mały medipak i wciśnij G + U + N + S
Wszystkie bronie - na początku uaktywnij nieskończoną liczbę przedmiotów wejdź do ekranu; zamknij ekran z przedmiotami; wejdź do niego podobnie; wybierz duży medipak i wciśnij W + E + A + P + O + N + S

Lato w pełni

Uuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuupał przestraszliwy powoduje, że nawet sama nazwa rozlewa się niczym kiepski asfalt na naszych ulicach. Znikąd zmiłowania, nie mówiąc już o ochłodzie. Dlatego też podgrzejemy Was jeszcze bardziej, to nie żart!!! Prymasaprylis już dawno za nami. Z głębokiego zanadrza, z miejsca do którego nawet upał nie dochodzi, czyli z bezkresnej odchłani Resetycznej szafy, wydobywamy dla Was przenajwspanialsze prezenty!!! GRYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYY!!!!!! Wszystko co musisz zrobić żeby je zdobyć , to spełnić kilkilka poniższych regulaminowych formalinoości:

PO PIERWSZE:

Zamówić DOWOLNĄ prenumeratę Resetu lub ResetuCD. Jeśli już jesteś prenumeratorem to rzecz jasna drugiej prenumeraty zamawiać nie musisz i możesz spokojnie ominąć ten punkt.

PO DRUGIE:

Namówić znajomego, kumpla, kogokolwiek, żeby zamówił ROCZNĄ prenumeratę RESET CD. O tym jakie będzie on miał z tego korzyści chyba nie musimy ci mówić - sam doskonale zdajesz sobie z tego sprawę i bez trudu przekonasz go, że to dobra inwestycja.

PO TRZECIE:

Namówionej osobie dać promocyjny blankiet wpłaty wycięty z Resetu. W odpowiednim miejscu wpisz swoje nazwisko w rubryce „osoba polecająca", adres zamieszkania oraz numer twojej prenumeraty (pięć pierwszych cyferek z linii nad adresem), który znajdziesz na kopercie, w której przychodzi do ciebie Reset.

PO CZWARTE

Upewnij się, że namówiony osobnik zamówił prenumeratę wykorzystując promocyjny blankiet. W ten sposób obydwaj zostaniecie zadowoleni - on dostanie prenumeratę, a ty grę, która przyjdzie do ciebie pocztą.

PO PIĄTE:

Tak, wiemy o co chcesz zapytać. To prawda. Jeśli namówisz pięciu kumpli dostaniesz pięć gier.

Aktualite du 25.06.00

PAMIĘTAJ!!!
NAJLEPSZY PREZENT TO PRESENT PERFECT (ang)

Zamawiam prenumeratę*
Kupon promocyjny
Reset
MAGAZYN CYBER NIEKULTURALNY

	6 mies.	12 mies.
Reset	26 zł	50 zł
Reset CD	49 zł	89 zł

Zakreśl odpowiednie jasne pole
Począwszy od numeru:
Zamawiam numery archiwalne
NAZWISKO, ADRES I NR PRENUMERATY POLECAJĄCEGO

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych w informatycznej bazie danych ZPR S.A. ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa oraz na ich przetwarzanie dla potrzeb marketingowych, zgodnie z ustawą z dn. 29.08.97 o Ochronie Danych Osobowych. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny i przysługuje prawo wglądu do tych danych, jak również możliwość ich poprawiania.

Podpis

Zamawiam następujące numery Reset w cenie 2.50 zł /egz., Reset CD w cenie 7 zł /egz.

	cena 1egz.	zamawiane egz.	łączna cena
Reset	2.50zł		
Reset CD	7zł		
		RAZEM:	

Jeśli masz mniej niż 18 lat, prosimy o podpis rodzica.

prenumerata

Reset

Prenumerata półroczna .....26 zł
Prenumerata roczna .....50 zł

Reset CD

6 wydań: .....49 zł
12 wydań: .....89 zł

O zawartości PŁYTY CD czytaj na str. 6.

pismo Reset wraz z CD

Zamówienia na prenumeratę kolejnego numeru przyjmujemy do 15 dnia poprzedniego miesiąca. Jeśli chcesz zaprenumerować numer listopadowy, Twoje zamówienie musi dotrzeć do nas do 15 października, jeśli dotrze po tym terminie, dostaniesz prenumeratę od grudnia. Jeśli chcesz mieć pewność, że Twoje zamówienie dotrze do nas w terminie, potwierdzenie zapłaty wyślij do nas faksem:

(022) 828-55-88.

Kupon prenumeraty należy wypełnić drukowanymi literami. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za skutki wynikłe z błędnego, bądź nieczytelnego wypełnienia kuponu przez zamawiającego.

Numery archiwalne

Posiadamy numery:

Reset

5,6,7,11,12/97
1,2,6,7,8,10,11,12/98
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,
11,12/99
1,2,3,4,5/2000

2.50zł/egz.

W komplecie z RESET oraz RESET CD nr 1/99 okulary 3D.

Reset CD

2,3,4,5,6,8,9,10/98
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,
11,12/99
1,2,3,4,5/2000

7zł/egz.

Na tylnej stronie kuponu prenumeraty zaznacz, które numery zamawiasz.

Wszelkie informacje o prenumeracie uzyskasz telefonując pod numer:

(0-22) 828 55 81

e-mail: prennmer@reset.com.pl

Jeśli już wypełniłeś kupon prenumeraty, idź do banku albo na pocztę i wpłać wypisaną na kuponie sumę pieniędzy. Teraz wystarczy już spokojnie czekać, aż nowy Reset sam zapuka do Twojej skrzynki.

Przypominamy, że przysłanie do Redakcji niepłaconego kuponu nie jest równoznaczne z zamówieniem prenumeraty.

Wszelkie pytania i reklamacje dotyczące prenumeraty należy załatwiać dzwoniąc pod numer działu prenumeraty, a nie redakcji.

Pokwitowanie dla poczty

zł ..... (gr) .....

słownie złotych ..... groszy j.w.

Nazwisko .....
Imię .....
ulica .....
..... (kod) ..... (Miejscowość)
Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK S.A. V/o Warszawa
11102018-412010000552

Opłata zł .....

Datownik .....
Podpis przyjmującego .....

Pokwitowanie dla banku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych ..... groszy j.w.

Nazwisko .....
Imię .....
ulica .....
..... (kod) ..... (Miejscowość)
Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK S.A. V/o Warszawa
11102018-412010000552

Opłata zł .....

Datownik .....
Podpis przyjmującego .....

Pokwitowanie dla właściciela rachunku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych ..... groszy j.w.

Nazwisko .....
Imię .....
ulica .....
..... (kod) ..... (Miejscowość)
Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK S.A. V/o Warszawa
11102018-412010000552

Opłata zł .....

Datownik .....
Podpis przyjmującego .....

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ..... (gr) .....

słownie złotych ..... groszy j.w.

Nazwisko .....
Imię .....
ulica .....
..... (kod) ..... (Miejscowość)
Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK S.A. V/o Warszawa
11102018-412010000552

Opłata zł .....

Datownik .....
Podpis przyjmującego .....

Canon BJC 300

Canon wzorując się chyba na producentach chipsetów do kart graficznych co pół roku zaczął wypuszczać nowy model drukarki. Najnowszy model BJC3000 przeznaczony jest głównie na rynek domowy lub do obsługi małego biura. Tak jak i w poprzednich drukarkach Canona BJC3000 wyposażono w dwie głowice drukujące, a każdy atrament jest umieszczony w osobnym pojemniku i można go wymienić niezależnie, bez potrzeby wymiany głowicy. Jest to bardzo ekonomiczne rozwiązanie i mam nadzieję że stanie się obowiązującym standardem. Nowością jest możliwość dołożenia głowicy skanującej, przez co dostajemy kolorowy skaner o rozdzielczości 720x720dpi. Nowy Canon sprawia niezłe wrażenie, jest mały i z powodzeniem zmieści się na niewielkim biurku. Maksymalna rozdzielczość druku jaką możemy uzyskać to 1440 x 720 dpi co powinno wystarczyć nawet wybrednym użytkownikom.

XLEsio

Sterowniki przeszły lekką modernizację. Dołożono nowy sposób czyszczenia walka za pomocą specjalnego papieru (ciekawe gdzie można go kupić). Pojawiła się zakładka Special Effects umożliwiająca uzyskanie np. efektu płaskorzeźby, możemy zaprojektować znak wodny który będzie zawsze drukowany jako podkład (może to być dowolny tekst np. „ściśle tajne", „uwaga" itp.). Szybkość druku wg. danych producenta wynosi ok. 6 stron na minutę w przypadku druku kolorowego i 9 stron na minutę w trybie czarno białym. Te czasy faktycznie da się uzyskać, ale przy ustawieniu najsłabszej (draft) jakości i tylko podczas drukowania tekstu. Jeżeli chcesz wydrukować kolorową fotografię formatu A4, to musisz się liczyć z tym, że drukarce zajmie to około 8 minut. Nie jest to rewelacyjny wynik, za to na jakość nie można narzekać. Wydruki są dobrej jakości (zwłaszcza gdy użyjesz głowicy Foto) i nie mam do nich żadnych zastrzeżeń. Jedyną wadą Canona jest dosyć głośna praca. Podsumowując, jest to całkiem udane urządzenie, który bez obaw można polecić znajomym.

CENA 675 ZŁ Z VAT

Matrox Millennium G200 8 MB

Pierwsze wrażenia po zainstalowaniu Matroxa Millennium G200 zniechęciły mnie do testowania tej karty na kilka dni. Zawsze myślałem, że Matrox jest firmą solidną, dbającą o klienta, a tu dostałem kartę, na której nie dało się uruchomić niektórych gier, a te które dały się „odpalić" były jakieś wolne, z mocno poszarpaną animacją. Kiedy jednak ściągnąłem z Internetu nową wersję driverów, wszystkie moje uwagi straciły sens. Po ich zainstalowaniu okazało się że G200 jest niezłą kartą przeznaczoną dla mniej zasobnych w gotówkę użytkowników. 250MHz Ramdac i 8MB pamięci SDRAM taktowanej 133MHz zegarem pozwalają na uzyskanie maksymalnej rozdzielczości 1920x1200 punktów. Karta pracuje w standardzie AGPx2, posiada 32 bitowy Z-bufor (16 bitowy w Direct 3D), obsługuje wszystkie nowe funkcje 3D oraz wspomaga dekodowanie filmów DVD. Funkcja Vibrant Colour Quality (Chipset dokonuje zawsze renderingu 32-bitowego poprzez interpolację — nawet jeśli tekstury nie korzystają z 32-bit) daje niespotykaną w innych kartach jakość obrazu. Po instalacji sterowników, we właściwościach ekranu pojawia się kilka nowych zakładek. Możliwości ingerencji w ustawienia Matroxa nie są zbyt rozbudowane. Możemy tylko ustawić korekcję kolorów i włączyć 32bitowy Z-bufor. Podczas instalacji driverów automatycznie instalują się dwa programy: Matrox Diagnostic podający podstawowe informacje o karcie i QuickDesk do szybkiego przechodzenia do ustawień parametrów karty. Brakuje natomiast programu do podkręcania parametrów. W programach testowych i grach Matrox Millennium sprawował się całkiem nieźle, osiągając dobre wyniki w rozdzielczości 800 x 600 punktów. W wyższych rozdzielczościach obraz za bardzo skakał i gra stawała się zbyt męcząca. Nie ma się jednak czemu dziwić - 8 MB jest zbyt małą ilością pamięci jak na wymagania współczesnych gier. Podsumowując, jest to bardzo dobra karta dla ludzi, którzy używają komputera do pracy i przy okazji chcą sobie od czasu do czasu w coś pograć. Jeżeli jednak jesteś maniakiem gier, to kup sobie coś innego.

Testy wykonałem przy maksymalnych ustawieniach szczegółów na komputerze PIII 500 MHz i 128 MB RAM.

Unreal	
800x600	15,24 fps
Quake II	
800x600	16,7 fps
1024x768	9,7 fps
Kingpin	
800x600	15,7 fps
Half Life	
800x600	17,16 fps
1024x768	12,83 fps
Unreal Tournament	
800x600	18 fps
1024x768	8,1 fps
3Dmark Max	
800x600 16 bit	2406
800x600 32 bit	1755
1024x768 16 bit	1574
3Dmark 2000	
800x600 16 bit	1052
800x600 32 bit	1385
1024x768 16 bit	879
Quake III	
800x600	11 fps
1024x768	5,3 fps
Tritanium D3D	
800x600	26,9 fps
1024s768 fps	21,3 fps
Tritanium OpenGl	
800x600	15fps
1024x768	13,1 fps

LEsio

CENA KARTY 325 ZŁ Z VAT

W odpowiedzi na zarzuty o działalność monopolistyczną przedstawiciel **NASKu** (jedynej organizacji mającej prawo rejestrować polskie domeny internetowe) stwierdził, że nie ma mowy o żadnym monopolu, bo jego działalność została zatwierdzona zarządzeniem 37 dyrektora **NASK**. Co oznacza ni mniej ni więcej tylko tyle, że goście z **NASKU** sami sobie przyznali uprawnienia.

Angielski kontrwywiad **MI 5** kosztem 25 milionów funtów ma zamiar stworzyć centrum monitorowania wiadomości internetowych wysyłanych na terenie Wielkiej Brytanii. A podobno istnieje coś takiego jak tajemnica korespondencji.

Komisja Europejska oskarżyła firmę **Nintendo** o stosowanie praktyk mających na celu sztuczne zawyżanie zysków. Firma podzieliła Europę na 7 regionów i w każdym z nich ustanowiła jednego generalnego dystrybutora. Uniemożliwia to jakikolwiek import konsol z pominięciem oficjalnych kanałów dystrybucji. Może po prostu nie kupować **Nintendo**?

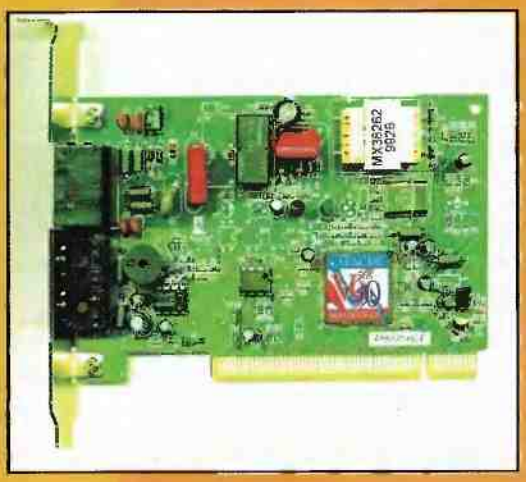
Voyetra Turtle Beach jest producentem stacjonarnego odtwarzacza mp3 o nazwie **Audiotron**. Urządzenie podłączone do komputera za pomocą sieci telefonicznej samo przeszukuje twardy dysk w poszukiwaniu plików mp3, tworzy playlisty i wyświetla tytuły utworów. Następna wersja urządzenia ma odtwarzać pliki bezpośrednio z internetu.

Trzeba zapłacić 8 milionów dolarów by stać się właścicielem adresu internetowego **www.hell.com**. Ciekawe, czy znajdzie się nabywca, bo chociaż pod tym adresem nie ma jeszcze nic ciekawego, to miesięcznie odwiedza go ponad milion osób.

We **Włoszech** zapadł interesujący wyrok w procesie o nielegalne kopiowanie programów. Prowadzący sprawę sędzia orzekł, że według włoskiego prawa kopiowanie programów nie jest nielegalne pod warunkiem, że nie czerpie się z tego żadnych korzyści materialnych. BSA

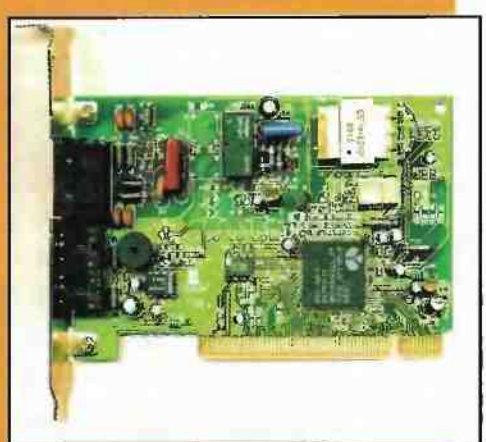
Modemy Apache

Lesio



A56SP RS jest typowym softmodemem komunikującym się z komputerem przez złącze PCI. Tak jak i inne modemy tego typu, większość pracy przerzuca na procesor komputera. Minimalny procesor, który potrafi sobie z tym poradzić to Pentium 166 MMX. Standardowo modem pracuje z szybkością 56kbps w standardzie V90 i przesyła faksy z szybkością 14400 bps. Jest to najtańszy model oferowany przez Apache i można go polecić tym, dla których najważniejszym kryterium zakupu jest niska cena urządzenia. Dopiero A56SP-HCF zasługuje na miano normalnego, poważnego modemu. Oprócz znacznie mniejszych wymagań sprzętowych wyróżnia go jeszcze upgradowalny bios, co powoduje że urządzenie nie powinno szybko się zestarzeć. Ostatni z modemów AE56SP-RA przeznaczony jest dla najbardziej wymagających użytkowników. Zamknięty w szarej niedużej obudowie oferuje wszystko czego można by oczekiwać od tego typu urządzeń. Z przodu wyprowadzono dziewięć diód sygnalizujących pracę, z tyłu mamy dostęp do wszystkich potrzebnych złącz. W komplecie dostajemy jeszcze kabel połączeniowy i zewnętrzny zasilacz. Do każdego modelu Apache dołącza identyczne oprogramowanie. Umożliwia ono nadawanie i odbieranie faksów oraz używanie modemu jako automatycznej sekretarki z nielimitowaną liczbą skrzynek pocztowych. Oprogramowanie jest napisane bardzo przyzwoicie i nieźle sprawdza się w normalnej pracy. Wszystkie modemy działają prawie identycznie. Wyjątek stanowi A56-SP-RS, który dosyć skutecznie obciąża procesor, zwłaszcza podczas wybierania numeru. Wszystkie modemy pracowały stabilnie i nie miałem przypadku samodzielnego zerwania połączenia. Podobne rozwiązania konstrukcyjne i niewygórowana cena sugerują, że Apache może skutecznie walczyć z firmami Zoltix lub Pentagram, co dla klientów może wyjść tylko na dobre. Bo nie ma to jak konkurencja.

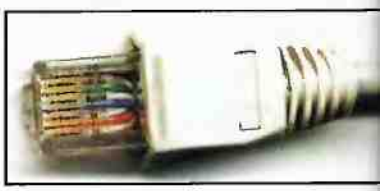
OSTATECZNE CENY MODEMÓW NIE SĄ JESZCZE ZNANE.



Net Lesio

Sieć

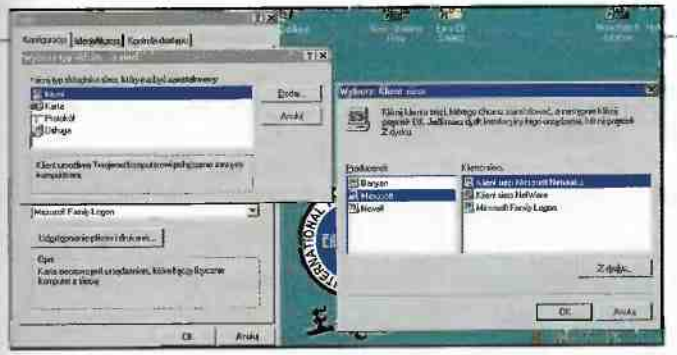
Czasami nachodzi człowieka taka chwila, że chciałby zagrać z kolegami w jakąś grę i przydało by się połączyć ze sobą dwa kompu-

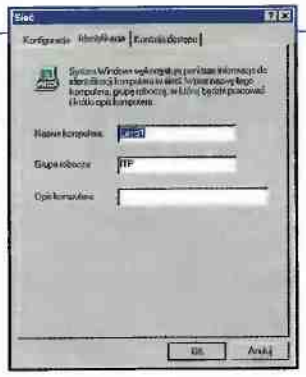


tery lub stworzyć małą sieć. Jeżeli nie wiesz jak się do tego zabrać, to mam nadzieję że ten artykuł pomoże Ci zorientować się, że nie jest to taka trudna sprawa jak by się z pozoru wydawało.

Trochę teorii.

Istnieją dwa standardy kabli używanych w sieciach Ethernet: podobny do kabla antenowego kabel koncentryczny i skrętka składająca się z czterech par różnokolorowych przewodów. Sieci opartych na kablu koncentrycznym (zwaną także siecią BNC — od nazwy używanych końcówek) nie kładzie się już od kilku lat. Powodem była duża awaryjność tego rozwiązania, komputery były łączone ze sobą szeregowo i gdy padło jedno łącze siadało wszystko. Dodatkową wadą był niski transfer danych jaki można było uzyskać wynoszący zaledwie 10 Mbit/s. Z siecią na skrętce nie ma tego typu problemów. Komputery łączone są na zasadzie gwiazdy, a szybkość przesyłu danych wzrosła do 100 Mbit/s. Do wykonania sieci potrzebne nam będą: kabel — nieekranowana skrętka kategorii 5 (może być Belden, BrandRex, Alcatel), karty sieciowe z wyjściem RJ45, wtyczki RJ45 i hub zwany też koncentratorem jeżeli zamie-

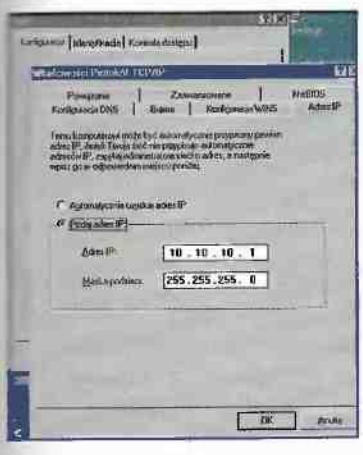




rzamy połączyć ze sobą więcej niż dwa komputery. Przy połączeniu ze sobą dwóch komputerów hub nie jest potrzebny. Przy kładzeniu kabla pamiętaj, że jego długość nie może przekraczać 100 m.

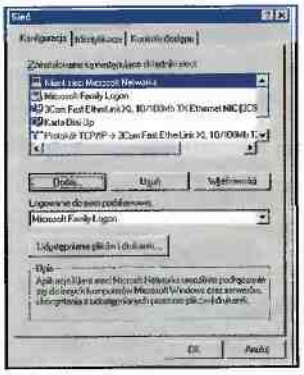
Kable

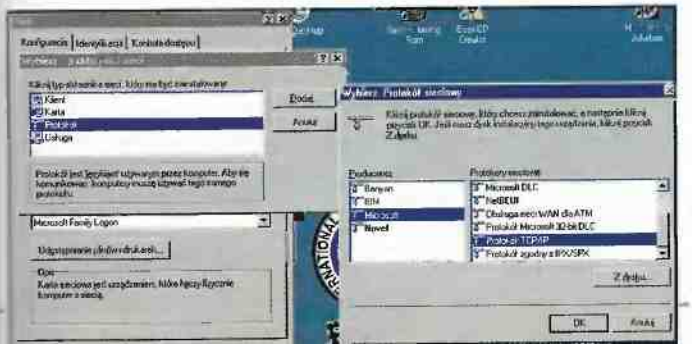
Gdy łączymy ze sobą tylko dwa komputery, to musimy wykonać specjalny kabel zwany także kablem krosowym wg. poniższego schematu: pierwsza wtyczka: biało pomarańczowy, pomarańczowy, biało zielony, niebieski, biało niebieski, zielony, biało brązowy, brązowy. druga wtyczka: biało zielony, zielony, biało pomarańczowy, niebieski, biało niebieski, pomarańczowy, biało brązowy, brązowy. Jeżeli wykonujemy zwykły kabel łączący komputer z koncentratorem, to łączymy kable w identycznej kolejności w obu wtyczkach (czyli z obu stron: biało pomarańczowy, pomarańczowy, biało zielony, niebieski, biało niebieski, zielony, biało brązowy, brązowy).



Oprogramowanie

Przy prostych sieciach peer-to-peer (czyli bez serwera) nie potrzebne jest żadne dodatkowe oprogramowanie. Wszystko co musimy zrobić, to zainstalować sterowniki do karty sieciowej i odpowiednio skonfigurować otoczenie sieciowe. W tym celu zaznaczamy ikonę otoczenie sieciowe i naciskając prawy klawisz myszy otwieramy zakładkę Właściwości. Sprawdzamy czy mamy zainstalowanego klienta sieci Microsoft Networks (instaluje się go następująco: dodaj, klient, Microsoft, Klient sieci Microsoft Networks) i protokół TCP/IP (Instaluje się go następująco: dodaj, protokół, Microsoft, protokół TCP/IP) Następnie wybieramy pozycję:Protokół TCP/IP -strzałka- nazwa naszej karty sieciowej, wciskamy właściwości i otwiera się nam okno, gdzie musimy podać adres IP (unikalny dla każdego komputera) i maskę podsieci. Proponuję wpisać: numer IP: 10.10.10. i jako ostatnią cyfrę wpisać numer komputera (czyli. 10.10.10.1 dla pierwszego, 10.10.10.2 dla drugiego itd.). Jako maskę podsieci najlepiej wpisać 255.255.255.0 Przedostatnim krokiem jest przejście do zakładki Identyfikacja, gdzie podajemy nawę komputera (unikalną) i grupę roboczą (taką samą dla wszystkich maszyn). Ostatni etap to udostępnienie plików i drukarek (jeżeli chcesz by ktoś korzystał z twojego twardego dysku i twojej drukarki). Żeby Twój twardy dysk był widziany przez inne komputery musisz dodatkowo we właściwościach dysku twardego zaznaczyć opcję współdzielenia zasobów dysku (w menu: mój komputer zaznacz twardy dysk, wciśnij prawy klawisz myszy i wybierz właściwości, następnie przejdź do zakładki udostępnianie i włącz jedną z dostępnych opcji). Jeżeli wszystko zakończyło się powodzeniem to przy ikonie dysku powinna pojawić się ręka. Po prawidłowym skonfigurowaniu sieci i wpięciu wszystkich kabelków na właściwe miejsca, uruchamiając otoczenie sieciowe powinieneś zobaczyć nazwy wszystkich połączonych ze sobą komputerów.





(organizacja powołana do walki z piractwem) dostała szału, bo zaczęły się powoli pojawiać pierwsze legalne (?) włoskie strony z warezami.

Na konferencji prasowej przedstawiciel **Intela** stwierdził, że począwszy od procesora Willamate — następcy Pentium III firma rezygnuje z umieszczania w układach unikalnych kodów identyfikacyjnych. Może mają już dość zabawy w inwigilację?

Na stronie **http://www.urban75.com/Mag/java7.html** rozpoczął się światowy turniej klikania myszą. Zasada jest prosta: wygrywa ten komu uda się w ciągu 10 sekund kliknąć jak najwięcej razy. Powodzenia.

Firma **Shin Nihi Electronics** wyprodukowała **Thum Drive** — przenośne dyski wielkości paczki gumy do żucia o pojemności 128 MB. Urządzenie wkładane do portu USB zapewnia zapis danych z szybkością 700 kb/s

Kanadyjska firma **ATI** zaprezentowała nowy układ graficzny **Radeon 256,** który ma konkurować z nowymi układami Nvidii. Scalak potrafi dekodować filmy DVD, przetwarza 30 milionów trójkątów i 1,5miliarda tekseli na sekundę. Dodatkowym atutem ma być możliwość pracy dwóch procesorów na jednej karcie równocześnie, co praktycznie podwaja te rezultaty.

Mimo wyroku sądu następca **Windows 98 — Millenium** ciągle zawiera przeglądarkę internetową. **Microsoft** liczy na to, że apelacje od wyroku będą trwały w nieskończoność, co da mu czas na skuteczne wykończenie konkurencji. Raz na zawsze.

Amerykańscy studenci z **Brown University** zamienili front gmachu biblioteki w największy na świecie wyświetlacz do gry w **Tetrisa**. Ma on 14 pięter wysokości i składa się ze 10 000 żarówek. Oczywiście w grę można grać dopiero po zmroku.

Leadtek i **Creative** zapowiedziały premierę nowych kart graficznych opartych o procesor NV15- następcę GeForce 256. Bliższe testy za miesiąc.

Gdy dobija cię szarość **Internet Explorera**, to ze strony **www.hotbar.com** możesz pobrać plugin pozwalający na

podłożenie własnej tapety w miejsce tła pod przyciskami. Jeżeli nie masz duszy artysty, to możesz przebierać z przeszło 19 tysięcy skórek dostępnych na stronie.

Intel udostępnił specyfikację złącza USB 2.0. Nowy standard ma przesyłać dane z szybkością **480 mbps** (40x szybciej niż USB 1.1) i ma obsługiwać urządzenia zgodne z USB 1.1

NASI DOBRZY ZNAJOMI

Graphire Wacom, Canon BJC 3000
Ultramedia
ul. Chłodna 11, 00-891 Warszawa
tel. 654-61-22 do 24, fax 654-61-24
www.ultramedia.com.pl

Matrox Millennium G200 8 MB, Palm III
Westtech
Przasnyska 6 p.227, Warszawa
Tel. (22) 663-68-38
www.westtech.com.pl

Asus P3C2000, MX 64
TCH COMPONENTS
02-256 Warszawa, Al. Krakowska 110/114
tel. (0-22) 868 22 25,
fax (0-22) 868 22 52
www.tch.com.pl

Powergene Geforce 256
Bios
ul. Jagiełły 3, 02-495 Warszawa Ursus
tel. 867-51-38
www.bios.com.pl

modemy Apache
Action
ul. Jana Kazimierza 46/54, 01-248 Warszawa
tel. +48 (22) 877-06-12,
fax. +48 (22) 877-06-20,
www.action.com.pl

KISS (opis w poprzednim numerze)
ACD
Pruszków ul. Prusa 36
(22) 758-47-46

Palm III

PalmLesio

Palm III należy do modnej ostatnio grupy PIM-ów (elektronicznych organizerów). Wyróżnia go na tle konkurencji bardzo przemyślana koncepcja i możliwości.

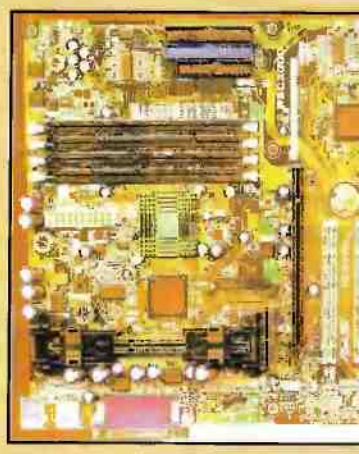
Samo urządzenie składa się z dużego, czułego na dotyk czarno-białego wyświetlacza (z możliwością podświetlania i ustawienia kontrastu), 10-ciu przycisków (8 z nich możemy dowolnie zaprogramować), łącza na podczerwień i złącza krawędziowego do wymiany danych z pecetem. Dzięki stworzeniu własnego, bardzo prostego alfabetu nazwanego Graffiti i wbudowaniu programu do rozpoznawania pisma zrezygnowano z klawiatury co pozwoliło na znaczne zmniejszenie wymiarów urządzenia (12 cm x 8 cm x 1,8 cm; waga wraz z bateriami 170 g). By opanować nowy sposób pisania liter dołączono prostą grę i po nabraniu wprawy można w ten sposób pisać ok. 30 znaków na minutę. Urządzenie zasilane jest z dwóch baterii AAA pozwalających na ok. 12-15 godzin nieprzerwanej pracy. Wbudowane 4MB pamięci pozwala na przechowanie około 12 000 adresów, zaplanowanie spotkań w kalendarzu na 5 lat do przodu, wpisanie 3 000 zadań do wykonania, 3 000 notatek i 400 wiadomości poczty elektronicznej.

Po wyjęciu z pudełka Palm jest gotowy do działania. Wbudowane oprogramowanie to min. kalendarz, notatnik, kalkulator, lista zadań do zrobienia, książka adresowa i kontroler wydatków. W komplecie dostajemy jeszcze stację dokującą pozwalającą na wymianę danych z pecetem (możemy również użyć portu podczerwieni) i oprogramowanie do synchronizacji danych min. z Outlookiem, Netscape Calendarem, lub firmowym kalenderzem i książką adresową. Chociaż firmowy soft jest bardzo wygodny, to olbrzymia popularność urządzenia (w Stanach Palm opanował ponad 60% rynku PIM'ów) spowodowała, że w internecie dostępne są tysiące darmowych lub sharewarowych programów. Możemy tam znaleźć wszystko: gry, kalkulatory, mapy miast (do palma można podłączyć GPS), budziki, programy graficzne, edytory tekstów, nakładki na system operacyjny i wiele programów których przeznaczenia trudno sobie nawet wyobrazić. Dla wszystkich niezdecydowanych stworzono emulator Palma na pececie. Warto go sobie ściągnąć by przekonać się czy to urządzenie będzie nam tak naprawdę do czegoś potrzebne. Testy wypadły bardzo dobrze. Od razu zainstalowałem sobie rozszerzone wersje programów podstawowych, program pozwalający na uzyskanie polskich liter i inną wersję menadżera plików. Dorzuciłem jeszcze kilkanaście gierek (dostępne są konwersje starych gierek znanych z automatów) i okazało się że zdołałem zapełnić niecałą połowę dostępnej pamięci, a przeciętny program zajmuje raptem 40-60 kb. Opanowanie Graffiti zajęło mi 15 minut (cały czas mamy dostępną ściągę). Po tygodniu zabawy zorientowałem się, że nie mogę bez niego żyć i nie pozostało mi nic innego jak go sobie po prostu kupić. Polecam.

CENA 1650 ZŁ Z VAT

Asus P3C2000

iB20 jest najnowszym układem Intela mającym zastąpić chipsety BX, zawierającym kilka dosyć interesujących rozwiązań. Przede wszystkim zwiększono taktowanie magistrali systemowej do 133MHz zaimplementowano ULTRA DMA 66 i obsługę portu AGPx4. Układ przystosowany jest przede wszystkim do współpracy z nowymi pamięciami RDRAM (przy okazji zastosowano nowe złącze RIMM). W testowanej płycie zrezygnowano jed-



nak z tego rozwiązania na rzecz zwykłych pamięci DIMM. Cena RIMMÓW okazała się być za wysoka dla przeciętnego użytkownika.

P3C2000 wygląda bardzo solidnie. Posiada 5 slotów PCI, 1 slot ISA, slot AGP i cztery miejsca na pamięci DIMM (maksymalnie możemy włożyć 1 GB pamięci). Tak jak w większości płyt głównych częstotliwość taktowania procesora (do 180 MHz) i mnożnik (max. x 8) ustawiany jest w biosie. Dla ludzi, którzy lubią sobie pogrzebać przewidziano również możliwość ustawienia parametrów pracy procesora za pomocą zworek. Dzięki możliwości regulowania napięcia procesora i częstotliwość taktowania pamięci płyta bardzo dobrze nadaje się do podkręcania.

MX 64

Układ Via 694x będący bezpośrednią konkurencją I820 jest od niego tańszy, co od razu odbija się korzystnie na cenie płyty. Oferuje podobne możliwości: ma 133MHz magistralę systemową,

obsługuje ULTRA DMA 66 i AGP x 4. Nie obsługuje za to pamięci RIMM, co nie jest wadą gdyż i tak nie są one zbyt popularne. Sama płyta różni się znacznie od produktu Asusa. Ma tylko trzy złącza PCI i jedno złącze AGP. Nie ma natomiast żadnego złącza ISA, co niby jest zgodne z zaleceniami Microsoftu, ale jak to wytłumaczyć komuś, kto ma isowy modem lub kartę sieciową? Dobrym pomysłem (przy małej ilości slotów na karty rozszerzeń) było zintegrowanie karty muzycznej zgodnej z Sound Blasterem. Trzy banki pamięci pozwalają na wsadzenia maksymalnie 768MB RAM. Płyta obsługuje identyczny zestaw procesorów. Identyczny jest również zakres częstotliwości taktowania procesora i ustawienie mnożnika.

Testy

Obie płyty uruchamiałem z następującymi procesorami: Celeron 433+ przejściówka, Pentium II 550 i Pentium III 600. W każdym przypadku system działał stabilnie, przy próbach podkręcania wzrost szybkości nie był na tyle duży, by warto było pracować przy takich ustawieniach na stałe. We wszystkich przeprowadzonych testach (sprawdzałem z kartami VOODOO 3, GeForce 256 i Savage 2000) trochę szybszą płytą (przeciętnie 6-9%) okazał się MX 64 Aopena, lecz jeżeli chciałbyś go kupić, to zastanów się czy ilość slotów będzie dla Ciebie wystarczająca.

ASUS P3C2000 — 1000 ZŁ Z VAT
AOPEN MX 64 — 580 ZŁ Z VAT

NadLesio

Powergene Geforce 256

Lesio

W oczekiwaniu na nowe karty graficzne oparte na układach NV15, Voodoo 4 itp. chciałbym przedstawić kolejną kartę opartą na układzie GeForce 256 firmy PowerColor. Wykorzystuje ona słabszy rodzaj pamięci, co korzystnie odbija się na jej cenie, niestety kosztem osiągów. Jako bonus producent dorzuca dwie gry: Test Drive 5, Wargasm i programowy odtwarzacz WinDVD. Jedyna nowa rzecz jaką mogę powiedzieć o tej karcie to gorsza niż w produktach konkurencji jakość obrazu. Zaletą jest kusząco niska cena.

Tritanium GI
800x600 — 56,4 fps
1024x768-49,7 fps
1280-1024 32,3 fps
1600x1200 -24,9 fps

3DMARK MAX
800x600 — 5620
1024x768-5265
1280x1024-3069
1600x1200 -1806

3DMARK 2000
800x600 — 3803
1024x768-2608
1280-1024- 1727
1600x1200 -1178

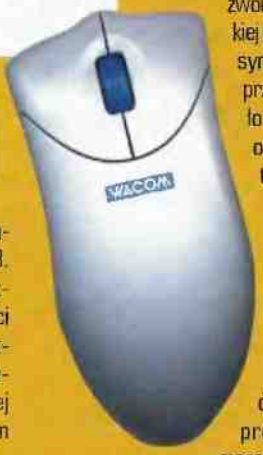
Unreal Tournament
800x600 — 41,33 fps
1024x768-39,30 fps
1280-1024-33,19 fps
1600x1200 -16,28 fps

Quake II
800x600 — 108,2 fps
1024x768-85,3 fps
1280-960-56,1 fps
1600x1200 -34,1 fps

Quake III
800x600 — 62,8 fps
1024x768-38,3 fps
1280-1024-23,5 fps
1600x1200 -15,2 fps

CENA 980 ZŁ Z VAT

Wacom



Graphire firmy Wacom to niewielki tablet o wymiarach 13x9 cm (część aktywna) podłączany do portu USB. W komplecie znajdziemy jeszcze bezprzewodową, bezkulkową mysz wyposażoną w dwa przyciski i kółko (trzeci przycisk) do przewijania okien. Mysz ma ergonomiczny kształt podobny do urządzeń Microsoftu. Duża czułość (1000 dpi) może zadowolić najwybredniejszych. Jej wadą jest fakt, że działa tylko w połączeniu z tabletem służącym jednocześnie za mousepad.

Rysik przypominający zwyczajny długopis ma na swoich końcach dwa niezależne czujniki nacisku (512 poziomów czułości), którym możemy przypisać różne narzędzia malarskie. Z boku umieszczono podwójny przycisk, który również możemy dowolnie zaprogramować. Graphire instaluje się trochę inaczej niż inne urządzenia USB. By poprawnie zainstalować sterowniki, trzeba najpierw podłączyć tablet do komputera. Po wykryciu urządzenia przez system, Windowsy doinstalowywują kilka plików potrzebnych do poprawnej konfiguracji driverów. Na cedeku umieszczono sterowniki do wszystkich wersji windowsów (95,98,2000 i NT) oraz do MacOS. Drugi kompakt zawiera program graficzny Painter Classic, który doskonale nadaje się do przetestowania możliwości Wacoma. Jest to jeden z nielicznych programów reagujących na siłę nacisku pióra. Efekty, które można w ten sposób uzyskać niczym nie różnią się od tych uzyskanych tradycyjnymi metodami malarskimi. Program umożliwia nawet wybranie faktury materiału, na którym mamy zamiar zacząć malować, co ma duży wpływ na końcowy efekt pracy. Podczas testów Wacom zachowywał się bardzo przyzwoicie. Zaskoczyła mnie tylko siła z jakiej trzeba użyć by uzyskać efekt maksymalnego nacisku pióra. Za to przesuwanie kursora nie nastręczało żadnych kłopotów. Przesuwa się on także wtedy, gdy rysik nie dotyka powierzchni pada (odstęp nie może być większy niż 4 mm), nie zostawiając za sobą żadnych śladów. Po kilkunastu minutach pracy zapomniałem, że nie mam do czynienia ze zwykłym długopisem czy też pędzlem. Chociaż jest to jedna z tańszych wersji, to widać jednak że firma dba o jakość produkowanego towaru. Jeżeli masz ochotę na serio zająć się malarstwem, Graphire stworzony jest właśnie dla Ciebie.

CENA 460 ZŁ

Anty Lesio

COŚ WIĘCEJ, NIŻ „PSTRYK"

APARATY

Xmans

Jeśli tworzenie fotografii zaczyna nas wciągać, warto zainwestować w dodatkowy sprzęt. Z czasem kupujemy obiektywy pozwalające na uzyskiwanie dużych zbliżeń (teleobiektyw) oraz efektów specjalnych (rybie oko). Warto mieć też statyw i dobrą lampę błyskową.

Czynnikiem decydującym przy wyborze aparatu fotograficznego jest budżet jakim dysponujemy, oraz sposób wykorzystania aparatu. Jeśli nie chcemy zaangażować się w sztukę robienia zdjęć, a aparat wykorzystywać będziemy tylko do uwiecznienia ciekawych momentów naszego życia, to wystarczy zakup sprzętu w pełni automatycznego (typu compact). Aparaty tej klasy są małe, lekkie i łatwe w użyciu. Wystarczy nacisnąć przycisk, aby zrobić przyzwoite zdjęcie. Zazwyczaj aparaty te wyposażone są we wbudowaną lampę błyskową (o małym zasięgu) oraz system redukcji efektu „czerwonych oczu" (zazwyczaj nie działa). Bardziej rozbudowane „compacty" posiadają obiektyw z zoomem, pozwalający na wykonywanie zbliżeń i dynamiczne kadrowanie fotografowanego obiektu, co jest akceptowalnym minimum. Aparaty tej klasy nie pozwalają na żadną kreatywność - są po prostu maszynkami do robienia zdjęć.

Druga grupa popularnych aparatów to lustrzanki małoobrazkowe, które wykorzystują standardowe negatywy dostępne w sklepach i kioskach (szerokość negatywu 35 mm). Kiedyś popularnym przedstawicielem tej grupy były Zenithy, produkowane przez naszych wschodnich sąsiadów. Cieszyły się dużym (i zasłużonym) powodzeniem w Polsce i na zachodzie Europy. Dziś w sklepach i na giełdach dominują „japończyki" wyposażone w elektronikę, która z jednej strony bardzo ułatwia życie, z drugiej zaś komplikuje je w razie usterek. Aparaty tej klasy pozwalają już na bardzo wiele, jedynym ograniczeniem jest już tylko wyobraźnia fotografa. Maszynki te możemy rozbudowywać dokupując rozmaite akcesoria. Poza tym aparaty tej klasy, oprócz zaawansowanych funkcji stosowanych przez profesjonalistów, często posiadają programy tematyczne (takie jak pejzaż, portret, makro, zdjęcia sportowe czy zdjęcia nocne), pozwalające na wykonywanie dobrych technicznie fotek nawet przez początkujących. Z czasem zaczynamy też zastanawiać się, do czego służy reszta przycisków i odkrywamy prawdziwe możliwości aparatu.

FILMY ZWANE TEŻ NEGATYWAMI

Liczba rodzajów filmów, jakie aktualnie dostępne są na rynku, jest bardzo duża. W końcu zaczniemy zastanawiać się, który wybrać i w jaki sposób film ma wpływ na jakość zdjęcia. Przy zakupie negatywu przede wszystkich zwracamy uwagę na jego czułość, która aktualnie podawane jest w jednostkach ISO (najczęściej spotykane są filmy o czułości 100, 200 i 400 ISO). Zasada jest taka, że im czulszy film, tym jego ziarno (pojedynczy punkt na zdjęciu) jest większe, ale jednocześnie możemy wykonywać zdjęcia przy gorszym oświetleniu. Jeśli chcemy robić zdjęcia w nocy bez statywu i lampy błyskowej, musimy stosować bardzo czułe filmy (często 2000 ISO). Ponadto filmy różnych producentów eksponują inną paletę barwną. Spotkamy się ze stwierdzeniem, że filmy Kodaka mają bardziej nasycone ciepłe kolory (czerwień), a filmy Fuji kolory zimne (zieleń). Oczywiście to, jakie kolory otrzymamy na zdjęciu, jest także w dużym stopniu zależne od miejsca, w którym wywołujemy zdjęcia, więc oprócz idealnego dla nas filmu poszukujmy też dobrego laboratorium.

Wyjeżdżając gdzieś dalej, warto mieć komplet filmów naszej ulubionej marki w różnych czułościach, gdyż inny film zastosujemy do oświetlonej silnym słońcem plaży, a inny do wypełnionego głębokimi cieniami lasu.

To rzecz jasna tylko podstawy, ale efekt zastosowania tych zasad zauważymy już wywołując pierwsze zdjęcia z wakacji. Z plażą jamajską na pierwszym planie.

Saarth

PLANESCAPE: TORMENT PL

...CZYLI JAK POMÓC WYDZIARANEMU

NA POCZĄTEK KILKA UWAG NATURY OGÓLNEJ, CZYNIĄCYCH GRĘ NIECO ŁATWIEJSZĄ. PO PIERWSZE ZDECYDUJCIE DO RAZU, JAKĄ KLASĄ POSTACI ZAMIERZACIE GRAĆ. BEZIMIENNY BUDZI SIĘ JAKO WOJOWNIK TRZECIEGO POZIOMU I WŁAŚNIE Z PUNKTU WIDZENIA WOJOWNIKA PISANY BĘDZIE TEN TEKST. ZMIANA KLASY NIE JEST TRUDNA — WYSTARCZY ZNALEŹĆ NPC-A, KTÓRY WYTRENUJE NASZĄ POSTAĆ W SZTUCE MAGII LUB ZŁODZIEJSTWA.

Przyszła pora, aby zacząć wreszcie opis przejścia, główny punkt programu. Pamiętajcie, że ze względu na ograniczoną ilość miejsca w gazecie, nie ma możliwości przedstawienia rozwiązań wszystkich questów.

KOSTNICA

Inteligencja jest w TORMENCIE bardzo ważną statystyką. Nawet jeżeli zamierzacie grać wojownikiem, zróbcie z niego wykształconego dżentelmena. Ustawiając tę cechę poniżej 10 punktów ryzykujecie prowadzenie śliniącego się buraka, z którym nikt nie będzie rozmawiał.

Dla wojownika bardzo ważna jest Kondycja i Siła, obie cechy są ze sobą powiązane. Postać o dobrej kondycji otrzymuje więcej punktów życia na level, a w TORMENCIE dodatkowo Bezimienny regeneruje się z wolna. Na ponad 20 poziomie kondycji dzieje się to tak szybko, że wystarczy trochę pobiegać dookoła wrogów, aby zupełnie odzyskać siły. Siła przydaje się także do straszenia rozmówców, a wysoka Charyzma pozwala blefować i kłamać z bardzo dobrym skutkiem. Daje też zniżki w sklepach!

Plecak Bezimiennego nie jest bezdenny. Jeżeli nie chcecie pozbywać się niektórych przedmiotów, umieśćcie je w pojemniku. Może to być beczka na rynku lub dowolna szafa w ogólnodostępnym miejscu. Nie znikną, dopóki pozostaną schowane.

Pobudka na zimnym betonie nie była przyjemna, ale zawsze lepsze to, niż śmierć. Po chwili drużyna zyska pierwszego członka — Mortego. Czaszka pomoże odczytać tatuaże na plecach bohatera, powie też, jak wydostać się z sali. Posłuchajcie jej, znajdźcie zombiaka z kluczem i zakłujcie go przy pomocy wyciągniętego uprzednio z szafy skalpela. Jeżeli Morte nie chce walczyć u waszego boku, zwróćcie mu na to uwagę.

Obejdźcie dookoła kostnicę, porozmawiajcie z Ohallem i Ei-Vene. Znajdźcie dla niej igłę z nitką oraz płyn balsamujący, a podwyższy wasze punkty życia o 1 (na stałe) i da klucz do Sali Balsamowania.

Na najniższym poziomie koniecznie porozmawiajcie z duchem Deionary, aby dowiedzieć się mnóstwa rzeczy z przeszłości bohatera oraz nauczyć się umiejętności wskrzeszania umarłych. Wyjść z kostnicy można portalem na prawo od grobu Deionary lub głównym wyjściem, jeżeli uda się wam przekonać strażnika do otwarcia drzwi (można ukraść mu klucz).

Kilka ważnych informacji:

- *Bezimienny jest nieśmiertelny:)*
- *Inwestujcie swoje punkty umiejętności w młoty i topory — broni tych jest w grze naprawdę sporo*
- *W grze są tylko dwa miecze — Entropy i Celestal Fire*
- *Nie istnieją zbroje. Ich funkcje na ciele Bezimiennego pełnią tatuaże, bransolety i pierścienie*
- *Nie da się używać łuków, mimo istnienia ikony kołczana*
- *Po powrocie do Sigil nie da się odwiedzić innych sfer (Baator, Tartar)*

FARROD

Skierujcie się w lewo, do Placu Szmaciarzy. Warto mieć przy sobie trochę śmiecia, gdyż właśnie w ten sposób otwiera się portal prowadzący do Śmieciowiska, czyli przedsionka zakopanej wioski Farroda. Ważnym miejscem na Placu jest domek starej Mebbeth, wiedźmy mogącej zrobić z was maga (jeżeli wybraliście klasę wojownika).

Farrod w zamian za dziennik poprosi o przysługę — przyniesienie brązowej kuli z katakumb pod Sigil. Kula znajduje się na końcu Zatopionych Ziem, do których wejście jest w Ziemiach Umarłych. Katakumby kryją też grobowiec, na którego ścianach wypisane są strony z dziennika Bezimiennego. Ten właśnie dziennik ofiarował Farrod. Po wykonaniu zadania i powrocie na górę starzec każe swojej córce Annie pokazać miejsce, w którym znalazła ciało Bezimiennego. Dziewczyna przyłączy się do grupy na stałe. Farrod wkrótce umrze, można wtedy wrócić i zabrać mu brązową kulę, oraz przeszukać skarbiec.

Katakumby obfitują w questy, które poza dostarczeniem satysfakcji z gry, nie są konieczne do posunięcia głównego wątku fabuły naprzód (Czaszkoszczury, Czerstwa Mary, Łkające Kamienie itd). Tradycyjnie już niektóre zadania da się rozwiązać na kilka sposobów. Czaszkoszczury można zastra-

szyć twierdząc, że Cichy Król jest zbyt potężny, aby go pokonać, można też powiedzieć im prawdę.

Zwróćcie uwagę na odciętą rękę w Łkających Kamieniach — to ręka Bezimiennego. Dajcie ją Dabusowi-Tatuażyście, aby zyskać kolejny wzór do wydziergania.

KAMIENICA ZBÓJCÓW

Mała lokacja. Jeżeli wybraliście wojownika, zabijcie wszystkich bandytów i znajdźcie wejście do Alei Uporczywych Westchnień. W alei

wejdźcie do domu z martwym Dabusem, z jego zwłok zabierzcie młot (jeżeli jeszcze nie macie go w plecaku — to zwykły młot bardzo popularny w mieście). Ze skrzyni wyciągnijcie łom. Na miejscu śmierci Bezimiennego kamienna twarz uosabiająca ulicę poprosi o pozbycie się nieproszonego gościa oraz likwidację zmian przez niego dokonanych. Użyjcie do tego młotka i łomu, wtedy aleja otworzy się pozwalając przechodzić miedzy dzielnicami Sigil przy użyciu głównej mapy miasta. Oszczędzicie w ten sposób mnóstwo czasu potrzebnego na ładowanie kolejnych lokacji.

NIŻSZA DZIELNICA

Znowu mnóstwo questów, kolejność ich wykonywania nie jest ważna.

Morte zostanie porwany przez sługusów Lotara, Władcy Śmierci. Nie próbujcie mu podskakiwać — to jedna z najpotężniejszych postaci w grze, potrafiąca NAPRAWDĘ zabić bohatera jednym skinieniem dłoni. Kiedy już odnajdziecie jego kryjówkę, wystarczy dać mu czaszkę o dużej wartości, aby Morte znów wrócił do drużyny. Po wizycie w katakumbach powinniście mieć taki przedmiot ze sobą (nadaje się m.in. czaszka Cichego Króla, Czerstwej Mary lub głównego kapłana umarlaków).

Ważną postacią w dzielnicy jest Lenny, który na życzenie Bezimiennego może zrobić z niego złodzieja (nie polecam, Anna jest w tej roli wystarczająco dobra, a w grze nie ma aż tylu zajęć dla krawca, co w BALDUR'S GATE). Drugą ważna osobą jest syn jednego z kupców na targowisku, Lazlo. Rozmowa z nim zaowocuje poznaniem sposobu wejścia do wieży oblężniczej.

Na początek radzę porozmawiać z Adwokatem, ojcem Deionary. Plecak zapełni się nowymi przedmiotami, wśród nich kwitem pozwalającym wejść do Wielkiej Kuźni (dopiero po rozwiązaniu zagadki Dwunastościanu, ale o tym później). Główna siedziba Bogowców obfituje w questy, które bardzo pomagają zrozumieć losy Bezimiennego. Jeżeli zdecydujecie się zostać członkiem frakcji (polecam), dostaniecie możliwość zakupu bardzo dobrych (ale i drogich) broni.

DZIELNICA URZĘDNIKÓW

Najważniejszym budynkiem dzielnicy jest Miejski Gmach Rozrywki, siedziba frakcji Czuciowców. Powiem krótko: TRZEBA się do nich przyłączyć. Będąc członkiem, warto odwiedzić Prywatne Sensorium i odczytać kamienie wspomnień Ravell i Deionary. Zapamiętajcie też, że Quellowi trzeba dać czekoladę, którą można kupić w Sklepie z Osobliwościami.

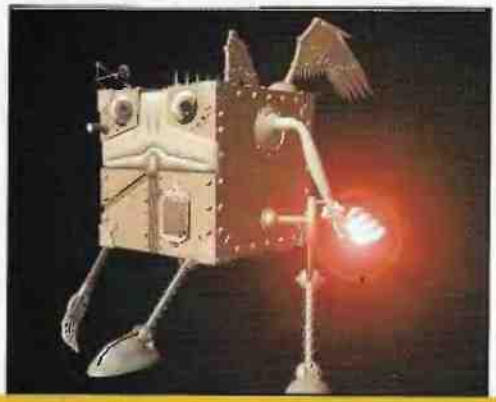
Idąc z głównego hallu w prawo traficie na wykłady, których warto posłuchać mimo dużych ilości tekstu do przeczytania. Szczególnie polecam ten o Wojnie Krwi. Poniżej znajdują się sale treningowe wojowników, magów i złodziei. Nasz Bezimienny jest wojownikiem, znajdujemy więc Gui-Sai'a i namawiamy go do powrotu na drogę nauki adeptów sztuki walki. Od tej pory każdy zdobyty punkt umiejętności wojownika powinniśmy zamienić u mistrza na plusik oznaczający postęp we władaniu danym typem broni. Wracajcie tu często, aż osiągniecie maksymalne statystyki. Pamiętajcie, że facet kręci się po całym gmachu i najlepiej jest poczekać przy wejściu do sali treningowej (nawet kilka minut), aż wreszcie się zjawi.

Idąc do końca w prawo znajdziecie mały hotelik, a w nim prywatną komnatę poprzedniego wcielenia Bezimiennego. Dokładnie przeszukajcie szafy, zabierzcie wszystkie przydatne gadżety. Najważniejszym przedmiotem jest Dwunastościan i związana z nim zagadka. Aby ją rozwiązać, udajcie się do Finama Lingwisty. Jego dziennik jest w „burdelu", jeżeli go jeszcze nie znaleźliście, teraz warto to zrobić. Po rozwiązaniu zagadki warto jeszcze raz przejść się do adwokata i zapytać o własny zapis. Znaleziony kwit da wam dostęp do Kuźni.

Bardzo ważnym miejscem jest Przybytek Zaspokajania Żądz Intelektualnych. Prowadząca intelektualny burdelik skrzydlata piękność przyłączy się do grupy, jeśli dowiecie się, kto jest dziesiątą kurtyzaną. Nie-Sława po przyłączeniu do grupy zdradzi kilka ciekawych informacji o pochodzeniu Mortego, dzięki czemu zyska on (po rozmowie z Bezimiennym) na stale podwyższone umiejętności: SIŁ +4, KON +2, ZRC +2. Naprawdę warto.

Przybytek przytłacza ilością koniecznych do odbycia pogawędek z dziewczynami. Głównym celem jest zdobycie zakrwawionej chusteczki od Kesai-Serris, córki Ravell. Przedmiot ten jest portalem prowadzącym do labiryntu staruchy.

W Dzielnicy Urzędników znajdują się dwa wejścia do Pod Sigil (kolejne podziemia). Można określić to miejsce w dwóch słowach: nabijalnia expów. Respawnujące się bez końca robale za 8000 punktów sztuka są bardzo wysokokaloryczne, ale ich zabicie nie jest banalnie proste. Wracajcie tu zawsze, gdy chcecie „zrobić level". Po powrocie do Sigil z Tartaru zaczną się tu pojawiać Większe Glabzerai, bardzo trudne do ubicia w ilości większej niż jeden, ale dające ogromne ilości XP.



jącemu go strażnikowi. Zaciąłem się w tym miejscu na kilka dni. W pierwszym kręgu jeden ze strażników upuszcza klucz, który trzeba podnieść, aby dostać się do wewnątrz. Niestety, korytarz jest bardzo wąski a trupów tak dużo, że ciała leżą na sobie przy drzwiach lub są zasłonięte przez ściany. Uważajcie gdzie kogo zabijacie, jeżeli nie chcecie tak jak ja, dreptać całymi dniami w miejscu. Niezłym rozwiązaniem wydaje się wywabienie wszystkich strażników na zewnątrz i załatwienie ich błyskawicą rzucaną przez Nie-Sławę. Gdybym wiedział to wcześniej...

Na koniec skorzystajcie z portalu, tak jak tłumaczył Trias i przenieście się do Krain Zewnętrznych (uwaga: za portalem stoi Vhailor którego można przyłączyć do drużyny! Bardzo przydatna postać).

LABIRYNT RAVELI

Jak wejść? Odebrać składany portal z Kuźni oraz zaopatrzyć się we wspomnianą zakrwawioną chusteczkę. Drzewiaste stwory i cienie nie są szczególnie potężne, ale ich liczba powoduje, że lepiej zaopatrzyć się też w sporą ilość „kropelek" celem regeneracji nadwątlonych sił witalnych. Rozmowa będzie potwornie długa, ale zdobyte informacje okażą się nadzwyczaj interesujące. Po rozwiązaniu problemu Raveli należy udać się na poszukiwanie uwięzionego anioła Triasa.

KLĄTWA

Czy to miasto nie jest bardziej falloutowe niż FALLOUT?;)

Zacznijcie od wstąpienia do baru i rozmowy z właścicielem (kupcie u niego sporo medykamentów). Klucz, o którym mówi, to kilka słów dających w sumie dostęp do podziemi w których więziony jest anioł. Rozmawiajcie po kolei ze wskazanymi osobami i wykonujcie ich polecenia, aż do ułożenia całości klucza. Ważnymi postaciami są tu Nabat, u którego można uczyć się umiejętności złodziejskich (jeszcze raz odradzam) oraz Marquez, ćwiczący Bezimiennego w sztuce walki. Wykonując zadanie dla Marqueza pamiętajcie, jak doskonale na grupkę powolnych wrogów działa błyskawica rzucana przez Nie-Sławę. Uważajcie jednak na biedną dziewczynę — jeżeli oberwie, natychmiast umrze.

Podziemia i więzienie należy sprawnie oczyścić ze śmieci (strażników) i jak najszybciej udać się do Triasa. Aby przynieść jego miecz, trzeba przebić się przez kilka kręgów więzienia i odebrać ostrze pilnu-

KRAINY ZEWNĘTRZNE

Prawie nic do roboty. Rozmawiać do bólu z biesem i przygotować się do podróży do Baator. BARDZO WAŻNE: po raz kolejny przyda się wysoki poziom inteligencji. Jeżeli jesteście „mądrzy" i odpowiednio porozmawiacie z Fhjullem, otworzy wam portal powrotny do Krain Zewnętrznych. Jeżeli tego nie zrobicie, trzeba będzie złożyć ofiarę Słupowi Czaszek.

BAATOR

Start w północno-zachodnim rogu mapy, szybki sprint do południowo-wschodniego i jesteśmy przy Słupie Czaszek. Czemu sprint? Na tym etapie nie chciało mi się już walczyć z hordami Abishai i pojedynczymi Glabzerai. Są to bardzo mocne, niewrażliwe na zwykłą broń bestie, których pokonanie wymagałoby zużycia mnóstwa środków medycznych.

Od Słupa warto pozyskać informacje o swojej śmiertelności oraz pochodzeniu Mortego. Jeżeli nie udało się wam namówić Fhjulla do otwarcia portalu, musicie poprosić o to Słup.

Słup będzie mówił o Bezimiennym rzeczy, które bardzo zdenerwują Vhailora. Przed rozmową można go odłączyć od grupy.

Po załatwieniu spraw ze słupem biegnijcie cały czas w lewo, slalomując między gromadkami Abishai. Na końcu znajdziecie kamienie kaleczące język i otworzy się portal. Poproście biesa o aktywację portalu do Klątwy i bez zwłoki udajcie się tam.

ZNISZCZONA KLĄTWA

Trochę się tu pozmieniało, prawda? Miasto w całości osunęło się do Tartaru. Nie namyślając się długo, wejdźcie w portal.

Aby wejść do budynku administracji, w którym schował się Trias, należy najpierw spełnić w mieście trochę dobrych uczynków. Powstrzymanie linczu i rytualnego zabójstwa, uratowanie przygniecionych wozem obywateli, zapobieżenie egzekucji niewinnego człowieka — to tylko kilka z możliwych czynności. Po wejściu na piętro w Budynku Administracji dokładnie przeszukajcie ściany — drzwi na najwyższe, trzecie piętro, do siedziby anioła, są bardzo dobrze ukryte.

Walka z Triasem jest dość długa i niezwykle efektowna. Animacje czarów w TORMENCIE zapierają po prostu dech w piersiach. Triasa można zabić albo przekonać do powrotu na jasną stronę mocy. Jego miecza, Niebiańskiego Ognia, może używać tylko postać „dobra". Aby się takim stać, nie można nigdy kłamać, łamać przysięgi, ani żądać zapłaty za przysługę. Rozmowa z Triasem zaowocuje poznaniem lokalizacji portalu do Fortecy Żalu. Mało lotnym podaję na tacy: znajduje się on w kostnicy, w tym

samym pokoju, w którym po raz pierwszy obudził się Bezimienny.

Przed wejściem w portal zaopatrzcie się w medykamenty.

FORTECA ŻALU

Z cieniami nie trzeba walczyć, można ich unikać. Dla dobrze przypakowanego wojownika nie są wielkim problemem, magom nie polecam zabawy.

Relikty z czasów wojny po uruchomieniu pozwolą nam wejść do portalu Próby Impulsu. Zabicie skwierczącego Ignusa nie powinno być żadnym problemem.

W następnej lokacji, Labiryncie Odbić, spotkacie trzy wcześniejsze wcielenia bohatera. Dobre przyłączy się do niego od razu, z Paranoicznym i Pragmatycznym mogą być kłopoty. Wszystko zależy od waszej inteligencji. Jeżeli jest wysoka, także i one przyłączą się i staną jednością z Bezimiennym. W innym wypadku trzeba je będzie zabić, a może to być o tyle trudne, że na tym etapie nie będziecie mieli w dłoniach żadnej broni.

Pojawiająca się po chwili Deionara przeniesie nas na miejsce ostatecznej rozgrywki.

DACH FORTECY

Ostateczna walka. Z kim? Nie powiem, sami się dowiecie. Istnieje kilka możliwości „pokonania" ostatecznego przeciwnika. Zakończenie jednak zawsze jest takie samo. Najważniejsze, że nie przekreśla naszych nadziei na sequel:).

THIEF 2: THE METAL AGE

PORADNIK CICHOCIEMNEGO KRAWCA

1. Running Interference

Na niższych poziomach trudności misję można ukończyć bez wchodzenia na piętro. Na Expert potrzebujesz 200 klejnotów i 8 ogłuszeń, czyli wizyta na górze jest nieodzowna. W piwnicy użyć można skrzynek by narobić hałasu, a później z cienia walnąć w łeb węszącego strażnika. Cały dół powinien być "oczyszczony" przed zagwizdaniem na Basso, odpuść jedynie strażnikom za szybą — im wystarczy zgasić pochodnię. Sekretne miejsca — przełącznik w zbrojowni w piwnicy, stojak na wina także w piwnicy, nad łóżkiem stojącym przy schodach na górze. Za ścianą skrzynek w piwnicy stoi mały ołtarzyk, na nim leży jeden klejnot, obok w kącie, drugi. Jeden z ważnych przełączników znajduje się przy doniczkowym kwiatku. Poszperaj też przy kominku w głównym pokoju, powspinaj się — jest tu czwarty, bonusowy Secret.

2. Shipping... and Receiving

Budynek A interesuje nas z powodu pierwszego zadania Garreta — podmiany etykiet. Obok każdej bramy prowadzącej do środka jest numer — wystarczy ustawić go w najbliższej zielonej szopie, by otworzyć drzwi. Etykieta znajduje się w pd.- zach. narożniku budynku A, zaś ładunek Gilvera w pomieszczeniu 7933. Przeczytaj listy ze skrzynek na zewnątrz głównego biura. W korytarzu z obrazami strzel w obraz wiszący samotnie — to Secret.

Co do przypraw, to dwa woreczki są w budynku B — jeden w pokoju Osterlinda (klucz do skrzyni ma strażnik na dole), drugi na stercie skrzyń po lewej stronie bramy. Trzy woreczki są na statku — jeden ma strażnik, wyciągniesz go z posterunku robiąc hałas (np. tłukąc szybę), a potem po łbie. Na statek można wejść także po linie, którą znajdziesz opływając go (po patchu to właściwie jedyna droga). Drugiego woreczka pilnują pająki, trzeci jest w kajucie kapitana ("użyj" koła sterowego i teleskopu, przyda się też klucz z magazynu).

3. Framed

Tip kupowany na początku jest zbędny — sam zorientujesz się, że budynek pełen jest tajnych przejść, a Vault Desk w jednym z pomieszczeń na dole wyłącza część kamer i otwiera główne wejście. Klucz do Vault jest w biurze Mosley'a, pasuje on też do pokoju Secure Records. Osobistym przedmiotem do podrzucenia jest chusteczka leżąca na biurku Hagena. Upuść ją (Drop Item) w pokoju Vault. Drugą (prócz klucza) rzeczą potrzebną, aby tam się dostać, jest kod z "Secure Records" — 4026. Z Vault zabierz skarbiec i podrzuć go do biura Hagena. Możesz wyjść główną bramą, byle ostrożnie. Misję da się skończyć na Expert tylko przy użyciu kilku wodnych strzał. Jest tu aż 9 "sekretów" — dobrze przeszukując podziemia znajdziesz pochodnię otwierającą drogę do więzienia, w biurze Stuarta pobaw się statuą, ustrzel też najdalszy cel na strzelnicy. "Próbuj" książek w biblioteczkach, zaglądaj pod biurka.

4. Ambush!

Na samym początku kucnij i przeczekaj patrol, potem w lewo i przez mur. Trudno o dalsze, ścisłe wskazówki — do domu można dojść na kilka sposobów. Generalnie powinieneś podążać na pn. — zach., dziarsko korzystając z pałki. Uważaj jednak — część strażników nie da się ogłuszyć, a czasami by zeskoczyć z muru użyjesz "moss arrows". Śmiało korzystaj z kanałów, to ważna droga. Gdy dojdziesz do domu, użyj wejścia awaryjnego na tyłach. Ogłuszaj strażników wewnątrz, nie zapomnij o kluczu ze skrytki. Duże grupy strażników ogłuszaj po jednym na każdy "nawrót", ciała chowaj w cieniu. Żadnych sekretów w tej misji, na cmentarz nie da się wejść.

5. Eavesdropping

Nie bój się "children" — nie walczą i da się je ogłuszyć. Uważaj na metalowe podłogi. Do budynku wejdź drzwiami na zachodzie. Przejdź przez kaplicę i idź na wschód, przeczekawszy rozmowę strażników. "Przytuł się" do drzwi na pn. — zach. i podsłuchaj rozmowę Karassa z szeryfem. Niestety, położenie wymaganego klucza zmienia się losowo. Poszukiwania zacznij od Storage Shed na drugim piętrze lub od kwater — bywa i tam. Wosk na odcisk znajdziesz w piwnicy, obok leży nożyk do wyjęcia formy. Klucz odnieś na miejsce — musisz dobrze je zapamiętać. Warto dokładnie przeszukać cały budynek używając duetu pałka + strzały z mchem, na Expercie potrzebujesz dużo kasy. Secret — poszukaj dźwigni w warsztacie, w którym tworzone są "dzieci". Przykra niespodzianka.

6. First Bank and Trust

Na początku ogłusz jednego po drugim trzech strażników kręcących się przed bankiem. Do środka najłatwiej dostać się przez małe okienko na wschodzie budynku — prowadzi do piwnicy (droga dla ambitnych — także na wschodzie jest samotny strażnik, flashbomb'ą go i pałką w łeb, dalej ostrożnie przez drzwi). Przeszukaj podziemia bardzo dokładnie i zawczasu wyłącz maszynerię blokującą główne drzwi sejfu. Teraz na górę — w środku jest trudno — pełno tu strażników, łażącego żelastwa i kamer. Po schodach wejdź na górę — klęcząc i idąc w "cichym" trybie. Idąc tak i gasząc pochodnie dostań się do "Hall of records" (2 piętro) i zanotuj sobie numer sejfu Mechaników. Wejście do Skarbca jest na parterze, w pomieszczeniu pod schodami musisz wyłączyć kamerę obserwującą je. W skarbcu uważaj na kamery (możesz rozwalić je strzałami ogniowymi) i właź na górę. Weź gramofon i w nogi.

Sekrety? Są dwa, ale trudno dostępne i mało opłacalne.

7. Blackmail

Na podwórku blisko miejsca startu znajdziesz generator wyłączający część świateł i kamer. Do budynku szeryfa można dostać się na kilka sposobów. Proponuję drogę wodą, kanałami aż do mostku. Strażnik po nim łażący ma klucz. Wewnątrz posiadłości szeryfa spotkasz kilka drzwi, których z początku nie otworzysz (tylko od drugiej strony, wytrychy nie działają) i takie, do otworzenia których potrzeba kółek zębatych. Ukradniesz je kręcącym się po posesji strażnikom. Srebrne, główne kółko otwierające drzwi do kwater szeryfa znajdziesz na dnie basenu. Cóż, Truart jest martwy. Znajdź klucze będące dowodem i jeszcze jedno kółko zębate (ma je strażnik), a łatwiej wydostaniesz się z budynku.

Zastanawia cię odgłos zombie w kaplicy? Strzel w mały symbol młota wysoko na ścianie. W jadalnianym kominku jest dźwignia otwierająca wejście do... sprawdź sam. Zrób wcześniej save. Za skałkami przy tylnym wyjściu znajdziesz cmentarzyk. "Poczytaj" nagrobki i znajdź moss arrows. Sekret nieudokumentowany — do otwartego grobu wrzuć ciało szeryfa.

8. Trace the Courier

To jedna z ciekawszych, ale krótszych misji. Najpierw śledź kobit-

kę z listem, trzymając się kilka, kilkanaście metrów za nią i biegając od cienia do cienia, kucając i często wyglądając za rogi budynków. Zobacz gdzie upuszczony został list, podnieś go, przeczytaj i odłóż. Przeczekaj rozmowę strażników i poczekaj na drugiego kuriera. Śledź go tak jak babkę. Gdy zbliżać się będzie do wejścia na cmentarz, ukryj się w cieniu — to zasadzka. Gdy ranny kurier schowa się na cmentarzu spróbuj ogłuszyć pilnujących bramy mechaników, potem wróć i zbierz trochę złota okradając strażników i przechodniów. Wróć na cmentarz inną drogą, od wsch., a w ciemnym zaułku znajdziesz ruchomą pochodnię otwierającą tajne przejście. Zwiedź grobowce, potem po śladach krwi dojdź do tajemniczego czerwonego portalu.

9. Blood Trail

Dziwny ten las, ale zwróć uwagę na ślady krwi na ziemi. Szybko znajdziesz ciało leżące obok wodospadu i mapę obok. Duchy są niegroźne. Przemykaj po śladach krwi ogłuszając strażników, rzekę pokonuj raczej wpław. Jeden czerwony kamień jest w krzakach za domem ze strażnikiem, drugi leży nieopodal, na brzegu rzeki. Uważaj na strażników przy kolistym budynku — jednego nie da się ogłuszyć. Włóż kryształy w oczy gigantycznej maski i wskocz w portal. Śledź ślady krwi, kwiatko-oczami się nie przejmuj. Zbieraj wodne strzały z bajorek. Idź dalej, gasząc strzały i ogłuszając małpy. Przy przejściu chronionym przez dwie małpy zgaś pochodnie. W jednym z domków na drzewie znajdź potion szybkości i użyj go tam, gdzie małpy zrobiły zasadzkę (jeden z domków na drzewie). Przeszukuj "season caverns", sople niszcz mieczem. Dojdź do lasu, uważaj na ożywające drzewa — trudno je pokonać.

10. Life of the Party

Ta misja znalazła się w demie. Obie wersje różnią się szczegółami, jednak są bardzo podobne. Tip-a nie kupuj — sam zorientujesz się, że niektóre zamki są nie do ruszenia. Loot tip może się przydać. Z miejsca startowego wydostań się po rurach. Zanim dojdziesz do Angelwatch zwiedź dokładnie miasto — jest tu mniej więcej dziesięć posesji i apartamentów do okradzenia. Używaj vine arrows, w wieży nekromanty raczej nie czytaj księgi — przywołuje dwa zombie. Zwiedź dokładnie także Angelwatch, zaczynając od piwnic. Zapamiętuj drogę — na koniec włączy się alarm i będziesz uciekał. "Wysłuchuj" wszystkich adapterów — powinieneś znaleźć ich sześć. Klucz do pokoju Karras'a ma kleryk w sali balowej, sejf w pokoju otworzysz wytrychami. Obraz odsunie się jak znajdziesz przycisk. "Złote dziecko" jest niezniszczalne. Ciekawostka — w dzienniku Stargazer'a jest mowa o wybudowaniu rakiety i locie na "niebieską planetę". Hmmm...

11. Precious Cargo

Aż do latarni morskiej nie powinieneś mieć problemów, choć wjazd windą jest ryzykowny. Otwórz zarówno kratę do warsztatu, jak i do latarni morskiej. Zwróć uwagę na belkę nad okiem strzegącym przełączników — wejdź na nią, a znajdziesz wyłącznik kamery. W zniszczonym budynku przy latarni na górze znajdziesz Navigation Globe. Na strych wejdziesz dzięki vine arrow, w podłodze jest przełącznik ukrytego pomieszczenia. Klucz do Cold Storage ma kleryk na szczycie latarni. W chłodni obok Lotusa znajdziesz kawałek koła sterowego. Wróć z nim do latarni, zamontuj i pokręć kołem.

Na dole "użycie" panelu kontrolnego ukaże ci statek. Rust Cargo Container jest w Main Cargo Storage, klucz ma strażnik nieopodal. New Scripture pływa w zatopionym pokoju niedaleko części mieszkalnej Subaquatic Outpost #1. W tej samej okolicy, głęboko pod wodą, jest zastawione kamieniami wejście do komnaty z pirackim statkiem. Z duchem raczej nie walcz. Klucz nr 5 znajduje się dokładnie pod Subaquatic Station #1, pod pokojem z otworem w podłodze, w płytkiej wodzie. Do statku możesz dostać się od dołu.

12. Kidnap

Najważniejsze jest to, że brat Cavador patroluje teren według układu, który poznajesz czytając papirus znaleziony w sypialni w pałacu. Nie czytaj tego papirusu, to Cavador z obstawą nie ruszy się z Site 5. Na wschód od sypialni z papirusem jest przełącznik "K-D site". Otwiera drogę do Lost City. Za zamkniętymi drzwiami na 2 piętrze (za metalowym mostkiem) znajdziesz potrzebne Naw Scripture Karrasa.

W Lost City nie oszczędzaj wodnych strzał (można ich w "Kidnap" znaleźć prawie 30) i unieruchamiaj duże roboty, ogłuszaj też strażników (przydają się flashbombs/mines). Jeżeli patrol z Cavadorem ruszył się z miejsca, trzeba go szukać. Pełne kółko po Lost City zajmuje mu... 30 minut. Cavador nosi maskę przeciwgazową i trzeba go ogłuszyć. Ochroniarzy możesz potraktować gazem (strzała lub mina), trudniej ich ogłuszyć. Cavadora weź na plecy tylko wtedy, gdy droga ucieczki będzie wolna.

13. Casing the Joint

Najbardziej irytująca misja w grze. Weź frog eggs — gdy one zabijają, nie liczy się to na twoje konto. Do domu wejdź przez sekretne drzwi na ścianie nad daszkiem. Korzystaj jak najwięcej z sekretnych korytarzy dookoła domu. W rogu długich korytarzy są pokoje, w których wyłącza się kamery i wyrzutnie. Na trzecim piętrze korzystaj z belek pod sufitem (vine arrows) — to najlepsza droga zwiedzania terenu. Kukułkę do zegara przy bibliotece znajdziesz w skrzyni na tarasie prowadzącym wokół głównej sali. "Użyj" jej na zegarze i nastaw wskazówki na 12.00. Drzwi na 3 piętro otwarte. Co do korespondencji sprawa jest trudniejsza — jej położenie w bibliotece zmienia się w zależności od poziomu trudności i użytego patcha. Duch powinien zniknąć, gdy wejdziesz do sekretnego pokoju otwieranego jedną z ksiąg (środek dolnej biblioteki). Trzy poszukiwane księgi znajdziesz na półkach na wysokości głowy, jedną na parapecie. Gdy odkryjesz ciała i przeczytasz księgi, na podłodze biblioteki powinna pojawić się korespondencja. Misję zakończysz tylko wtedy, gdy wyjdziesz głównym wejściem — strażnika odciągnij strzałą noisemaker.

14. Masks

Znowu w tym domu. Jeżeli poznałeś jego układ wcześniej, pójdzie łatwo. Postępuj podobnie — wyłączaj kamery, korzystaj z tajnych przejść i belek pod sufitem, gaś pochodnie. Możesz ogłuszać strażników i wyłączać parowe bestie. Na Expercie musisz przeszukać wszystkie pomieszczenia — potrzebujesz sumy 2800. Cultivator jest w chronionej przez robota sali na 3 piętrze (powtórz numer z zegarem i kukułką). Robota unieruchom kupioną na początku miną. W pokojach z maskami możesz wyłączyć "gazowe dywany" przyciskami w dużej sali ze światełkami (foyer) — kolor światełka odpowiada kolorowi pokoju, ale dużo ciekawiej jest opuszczać się spod sufitu na vine arrows bez stawania na podłodze. Gdy zbierzesz kasę i trzy części maski, możesz wyjść na zewnątrz jak chcesz.

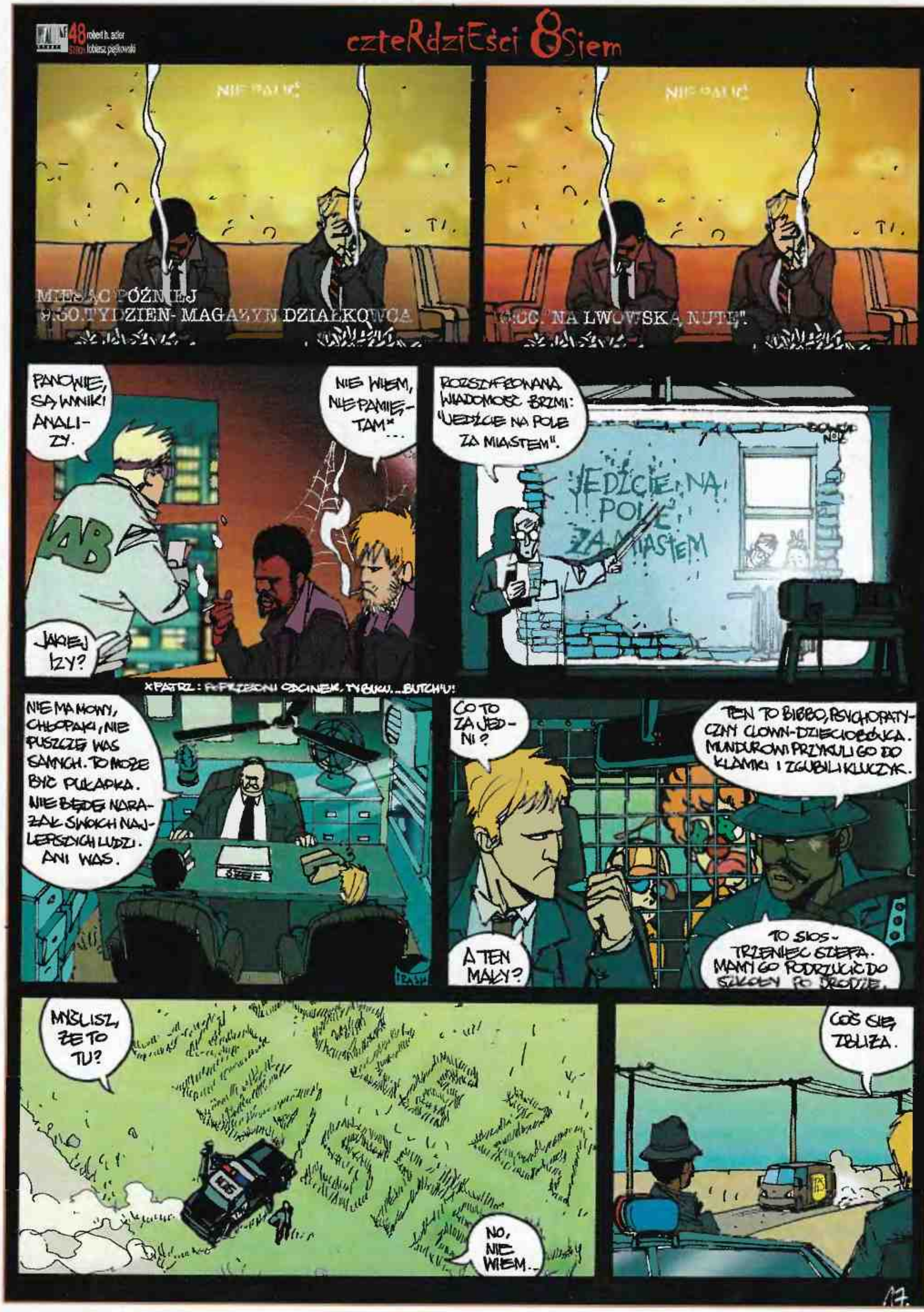
15. Sabotage at Soul Forge

Początkowe cele tej misje są te same niezależnie od poziomu trudności. Nie martw się czasem — jest nieograniczony. Jeżeli doszedłeś aż tu, poradzisz sobie i z tą misją, choć jest diabelnie trudna, a teren ogromny. Przygotuj się na koszmarnie długą i frustrującą zabawę...

Luźne uwagi — do kryjówki Karrasa nie dostaniesz się w żaden sposób. Do Signal Room nie wejdziesz drzwiami, ale od innej strony, po teście skokowo-sprawnościowym (przydają się vine arrows).

Plany znajdziesz łatwo — są w kolistym pokoju. Ich wzięcie uaktywni strażników w pomieszczeniach obok, więc zawczasu ich ogłusz, albo poczekaj aż sobie pójdą. Otwórz sejfy kluczem. Musisz także "wyczyścić" dwa magazyny. Pamiętaj, że powinieneś założyć także 4 miny. Jeśli masz problem ze znalezieniem ósmej wieży, sprawdź Signal Station w północnym Apsis.

Janus


48 robert h. adler
tobiasz piątkowski
czteRdziEści 8Siem
NIE PALIĆ
MIESIĄC PÓŹNIEJ
9.30 TYDZIEN- MAGAZYN DZIAŁKOWCA
NIE PALIĆ
NA LWOWSKĄ NUTĘ".
PANOWIE, SĄ WYNIKI ANALI-ZY.
NIE WIEM, NIE PAMIĘ-TAM*...
JAKIEJ IZY?
ROZSZYFROWANA WIADOMOŚĆ BRZMI: "JEDŹCIE NA POLE ZA MIASTEM".
JEDŹCIE NA POLE ZA MIASTEM
*PATRZ: POPRZEDNI ODCINEK. TYGRYSKU... BUTCH'U!
NIE MA MOWY, CHŁOPAKI, NIE PUSZCZĘ WAS SAMYCH. TO MOŻE BYĆ PUŁAPKA. NIE BĘDĘ NARAŻAŁ SWOICH NAJLEPSZYCH LUDZI. ANI WAS.
CO TO ZA JED-NI?
TEN TO BIBBO, PSYCHOPATYCZNY CLOWN-DZIECIOBÓJCA. MUNDUROWI PRZYKULI GO DO KLAMKI I ZGUBILI KLUCZYK.
A TEN MAŁY?
TO SIOS-TRZENIEC SZEFA. MAMY GO PODRZUCIĆ DO SZKOŁY PO DRODZE.
MYŚLISZ, ŻE TO TU?
NO, NIE WIEM...
COŚ SIĘ ZBLIŻA.

RZUCĘ NA TO OKIEM, A TY MIEJ DZIECIAKA NA OKU, ŻLE MU Z OCZU PATRZY.

BĘDĘ GO PILNOWAŁ JAK OKA W GŁOWIE. JEŚLI DRGNIE, ZAPŁACI GŁOWĄ. JUŻ MOJA W TYM GŁOWA.

UPS

TYLKO NIE TRAĆ GŁOWY.

SPOKOJNA GŁOWA, MAM GŁOWĘ NA KARKU. WŁOS MI NIE SPADNIE Z GŁOWY.

NO, CO TAM JEST, GÓRSKY?

KLIK!

OCH, MÓJ BOŻE*!

GEWALT!*

ALLAH* AKBAR!

HARRY KRISHNA!*

*) NIEPOTRZEBNE SŁAŃSKIE

PAMIĘTAM JAK DZIŚ... BYLIŚMY W "RESECIE"... W '99-TYM...*

TO TUTAJ?

TAK

CZY TU NIE POWINIEN STAĆ OCHRONIARZ?

SALVATORE LACHOCIAK

OCH, SAL! JESZCZE, JESZCZE

OCENZUROWANE

KRASH!

...OTO I OCHRONIARZ!

SALVATORE, TYL.... CIĄGU!

WIEMY, ŻE ALFREDO JEST W MIEŚCIE!

CHCĘ JEGO DUPĘ, A TY MI JĄ PODASZ NA SREBRNEJ TACY!

JAK LUBISZ CHŁOPCÓW, BUTCH, TO NIE TEN LOKAL.

BARDZO ŚMIESZNE, SAL.

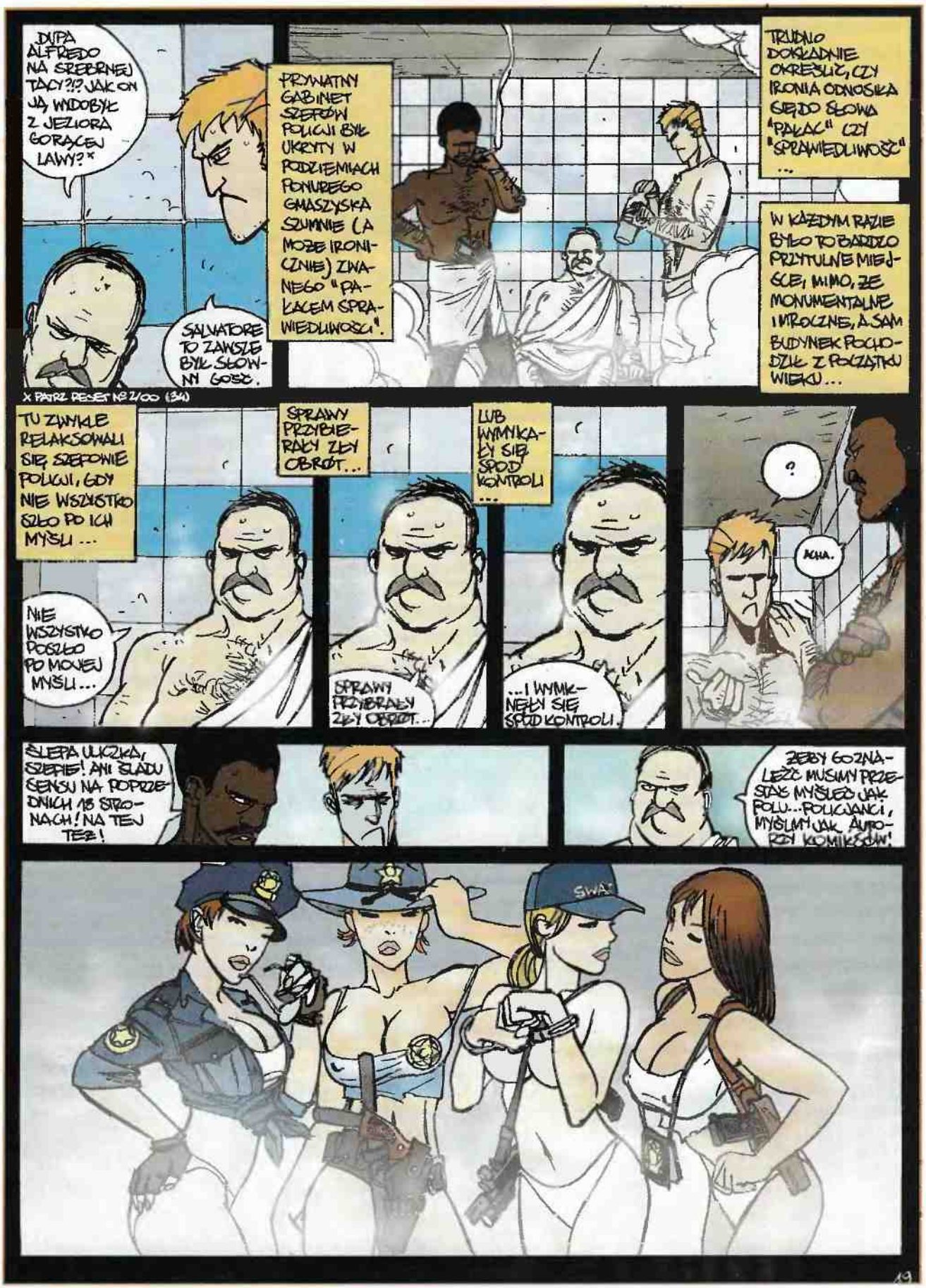
WHAM

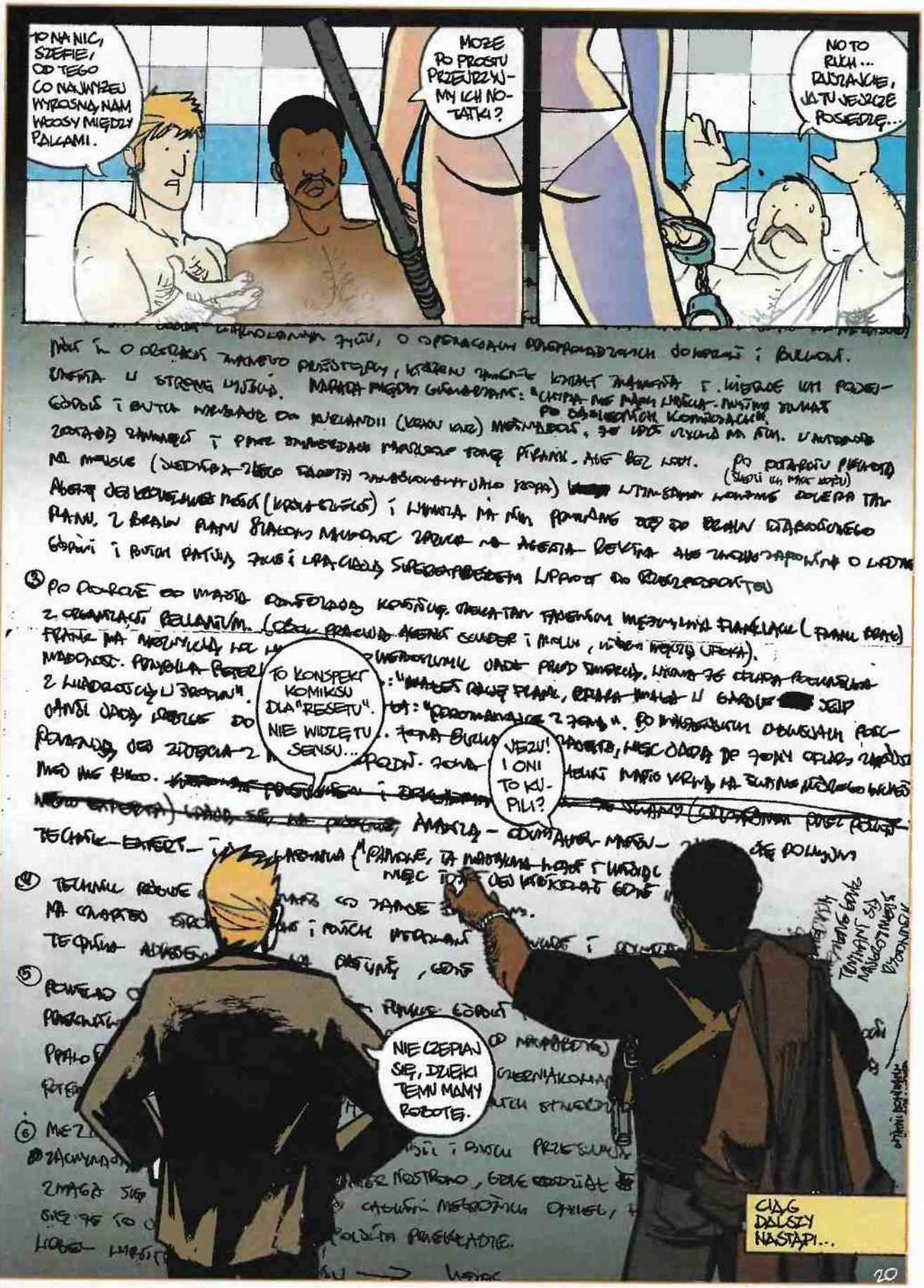
GÓRSKY, CO TAM BYŁO, DO CHOLERY?!

NIE CHCESZ WIEDZIEĆ.

*) PATRZ: RESET № 6/99 (26)

18


DUPA ALFREDO NA SREBRNEJ TACY?!? JAK ON JĄ WYDOBYŁ Z JEZIORA GORĄCEJ LAWY?*
SALVATORE TO ZAWSZE BYŁ SŁOWNY GOŚĆ.
PRYWATNY GABINET SZEFÓW POLICJI BYŁ UKRYTY W PODZIEMIACH PONUREGO GMASZYSKA SŁUSZNIE (A MOŻE IRONICZNIE) ZWANEGO "PAŁACEM SPRAWIEDLIWOŚCI".
TRUDNO DOKŁADNIE OKREŚLIĆ, CZY IRONIA ODNOSIŁA SIĘ DO SŁOWA "PAŁAC" CZY "SPRAWIEDLIWOŚĆ"...
W KAŻDYM RAZIE BYŁO TO BARDZO PRZYTULNE MIEJSCE, MIMO, ŻE MONUMENTALNE I MROCZNE, A SAM BUDYNEK POCHODZIŁ Z POCZĄTKU WIEKU...
* PATRZ RESET Nº 2/00 (34)
TU ZWYKLE RELAKSOWALI SIĘ SZEFOWIE POLICJI, GDY NIE WSZYSTKO SZŁO PO ICH MYŚLI...
NIE WSZYSTKO POSZŁO PO MOJEJ MYŚLI...
SPRAWY PRZYBIERAŁY ZŁY OBRÓT...
SPRAWY PRZYBIERAŁY ZŁY OBRÓT...
LUB WYMYKAŁY SIĘ SPOD KONTROLI...
...I WYMYKAŁY SIĘ SPOD KONTROLI.
?
ACHA.
ŚLEPA UŁICZKA, SZEFIE! ANI ŚLADU SENSU NA POPRZEDNICH 18 STRONACH! NA TEJ TEŻ!
ŻEBY GO ZNALEŹĆ MUSIMY PRZEJŚĆ MYŚLEĆ JAK POLU... POLICJANCI, MYŚLIMY JAK AUTORZY KOMIKSÓW!
SWAT
19


TO NA NIC, SZEFIE, OD TEGO CO NAJWYŻEJ WYROŚNĄ NAM WĄSY MIĘDZY PALCAMI.
MOŻE PO PROSTU PRZEJRZYJMY ICH NOTATKI?
NO TO RUCH... RUSZAJCIE, JA TU JESZCZE POSIEDZĘ...
TO KONSPEKT KOMIKSU DLA "RESETU". NIE WIDZĘ TU SENSU...
WEZWI! I ONI TO KUPILI?
NIE CZEPIAJ SIĘ, DZIĘKI TEMU MAMY ROBOTĘ.
CIĄG DALSZY NASTĄPI...

SKATE Puławy 2000

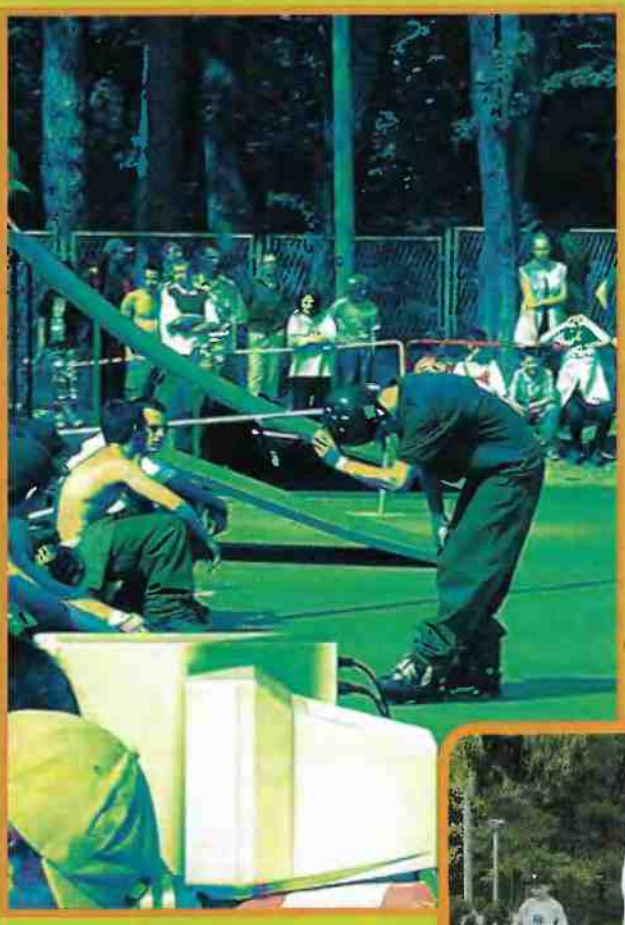
Rolkowe Eksces y Alberta

Krooger & Yustynah

W dniach 29-30 kwietnia w Skate Parku w Puławach odbyły się zawody rolkowe zorganizowane przez Alberta Szybińskiego, człowieka, który mimo swego młodego wieku od lat na poważnie i zawodowo propaguje w Polsce ten sport.

Impreza taka to nie tylko zawody w dosłownym tego słowa znaczeniu. Tu nie chodzi tylko o pokazanie, kto jest lepszy, kto rządzi. Jest to również wspaniała okazja na spotkanie się z ludźmi o podobnych zainteresowaniach. Wbrew pozorom kolesie, którzy jeżdżą na rolkach, niewiele różnią się od innych młodych ludzi. Oprócz jazdy uczą się, znają języki, używają internetu, są normalni, a ich wiek to najwspanialsze lata ludzkiego życia (13-20 lat). Chcą coś osiągnąć, a przy okazji maksymalnie korzystają z życia.

Problemem organizacyjnym zawodów w Polsce jest niechęć sponsorów i mediów. Nie zdają oni sobie sprawy z faktu, że rolki zadomowiły się w naszym kraju na dobre i coraz szybciej się u nas rozwijają. Albertowi po raz kolejny udało się to, co niemożliwe. Pozyskał całą masę sponsorów ze wszystkich mediów — telewizji, radia, prasy (to m.in. my!), a nawet internetu. Pozwoliło to na organizację zawodów na naprawdę wysokim poziomie, z całkiem konkretnymi nagrodami.



Zawody odbywały się podczas sławnego „długiego weekendu", więc okazja wyjazdu poza miasto była kusząca — połączenie przyjemnego z przyjemnym. Puławy leżą około 150 km od Warszawy, ale uczestnicy nie mający swojego środka lokomocji mieli do wyboru bardzo wygodne połączenia PKP lub PKS, tak, że z dotarciem nie było większego problemu. Bez przeszkód dojechaliśmy na miejsce rozgrywania imprezy — trwała właśnie rozgrzewka. W jej czasie zamieniłem kilka słów z Albertem. Był zadowolony z dużego zainteresowania imprezą, już od rana tłumy oblegały Skate Park i czekały na przejazdy pierwszych zawodników, sponsorzy okazali się hojni, a obsługa imprezy była jak na razie wzorowa.

Zaczęły się przejazdy amatorów. Młodzi ludzie prezentowali się bardzo efektownie. Było widać, że nie boją się czesać nawet najtrudniejszych trików. Dużo skakali, łatwo wychodziły im podstawy: SDUL, SHIFTY ROYALE i wszelkiego rodzaju obroty, było też oczywiście wiele trudniejszych i interesujących trików, np. PORNSTAR, BACKSLIDE czy FRONTSIDE, niektóre nieco podparte, a niektóre zrobione profesjonalnie. Wśród amatorów było kilku naprawdę młodych zawodników — głównie miejscowych skaterów. Przeważali jednak ludzie z różnych stron Polski — impreza była dobrze nagłośniona w mediach.

Zabawa zaczęła się rozkręcać na całego już podczas rozgrzewki za-

wodników Pro. To, co ci ludzie wyprawiali, trudno opisać. Trzeba było to zobaczyć. Podczas punktowanych przejazdów byli już nieco bardziej rozważni, ale i tak profesjonalny komentator nie nadążał z nazywaniem trików. Kolesie latali, kręcili w powietrzu i robili wszelkiej maści switch'e. Doskonałe widowisko.

Następnego dnia, podczas finałowych przejazdów, zarówno Amatorzy jak i Pro pokazali, na co ich stać. Każdy, kto przykuł swoją osobą uwagę mediów, miał szansę na występ w telewizji lub wywiad. Wszyscy widzowie czekali zniecierpliwieni na kulminację dnia, jak i samych zawodów, czyli na BEST TRICK. Kuba Rudnicki, który zajął ósme miejsce w klasyfikacji Pro Open, pokazał, kto w tej dyscyplinie naprawdę rządzi. Jego TRUE SPIN NA KINDGRIND NA SAWANNAH powalił na kolana nie tylko skład sędziowski. Brawom nie było końca. Spróbuję wam to opisać, bo zdjęcia nie udało nam się zrobić — taki trik, mimo, iż kosmiczny, trwa tylko chwilę.

TRUESPIN, czyli podjazd tyłem, pełny obrót o 360 stopni i skok na poręcz na KIND-GRIND. Sam KIND-GRIND składa się z kilku etapów. ALLEY OOP (sposób robienia triku tyłem), FARSIDE (to rodzaj grind'u, kiedy skacząc przelatujesz na drugą stronę rurki), MIZOU (grind, w którym jedna noga wykonuje SOUL, a druga ciągnie się za nią od wewnętrznej strony, między 2 i 3 kółkiem). Potem następuje przejście na SAVANNAH, czyli trik UNITY robiony do tyłu (grind, w którym nogi są skrzyżowane i ślizgasz się po zewnętrznych częściach płozy między 2 a 3 kółkiem). Wiem, że nie wszyscy zrozumieli powyższy opis, więc zapraszam na www.rolki.z.pl, gdzie znajdziecie opisy i zdjęcia tego jak i wszystkich innych typów trików.

Wiadomo, że nie samymi zawodami człowiek żyje. Postarano się o odpowiednią otoczkę imprezy. Podczas całej imprezy DJ raczył nas świetną muzą. Przede wszystkim miksowany był na żywo hip-hop, ale nie było problemu z zamówieniem własnego utworu, który mógł umilić przejazd określonego zawodnika. Gusta były różne, oprócz wyselekcjonowanych kawałków hip-hopowych, zarówno polskich, jak i importowanych, królował punk i hardcore.

Pierwszego dnia po skończonych konkurencjach wszyscy zapakowali się do samochodów, autobusów i innych środków komunikacji, aby pojechać do klubu w Puławach na imprezę, którą niektórzy długo będą pamiętali:). Grał nie kto inny, jak sam DJ GOOV. V.O.L.T. Jak przystało na gwiazdę spóźnił się 3 godziny, ale od razu porwał tłum ludzi do zabawy. Część nieco bardziej „zmęczonych" uczestników udała się na zasłużony odpoczynek, a pozostali bawili się do rana.

Nie tylko według organizatora impreza była bardzo udana, szczególnie dnia drugiego obecność telewizji i innych mediów zmobilizowała zawodników do cięższej pracy. Organizacja zawodów była wzorowa. Na miejscu czekała pielęgniarka gotowa udzielić pierwszej pomocy poszkodowanym kaskaderom, a nad bezpieczeństwem imprezy czuwała ekipa ochroniarzy skutecznie mieszających się z tłumem, tak, że nie było mowy o większych wybrykach. Nie wszystko jednak było doskonałe. Zdarzyło się kilka wpadek, ale nie wpłynęły one w większym stopniu na sprawne przeprowadzenie imprezy. Nawaliła drukarka, więc wszystko trzeba było pisać odręcznie, jednak komputer zamontowany na stanowisku sędziowskim na szczęście działał i przynajmniej wyniki można było na bieżąco wklepać do pamięci. Trochę mało było uczestników, ale trzeba to usprawiedliwić faktem, że zawody odbywały się na tydzień przed maturą — również moją.

Albert Szybiński po raz kolejny pokazał, że poważne imprezy rolkowe to jego mocna strona. Już następnego dnia było słychać pytania o następne zawody. Kolejne imprezy odbędą się w Garwolińskim Skate Parku — 18 czerwca tego roku, oraz w Bydgoszczy pod koniec czerwca. Szczegółowe informacje o wynikach zawodów SKATE JAM PUŁAWY 2000, więcej informacji o imprezach, organizacji i samych rolkach znajdziecie na stronach internetowych: www.zawodyrolkowe.w.pl; www.skatejam.w.pl; www.rolki.z.pl.

Albert pragnie podziękować sponsorom zawodów: napojom energetycznym R14, Resetowi, RadioStacji, Rowerowi Błażeja, firmie rolkowej ROCES i firmie ubraniowej NO SENSE. My za to pragniemy podziękować Albertowi za jego pełen zapału wkład w rozwój świata rolek.

PROSTO W BYCZE OKO

Xmans

Darts, czyli popularne lotki, to dyscyplina pamiętająca czasy Robin Hooda. W naszych czasach coraz częściej z pubowej rozrywki staje się poważną dyscypliną, która trafia do hal sportowych. Na całym świecie właściciele knajpek i pubów chętnie instalują tarcze, do których można porzucać pomiędzy jedną a drugą kolejką piwa (bezalkoholowego).

Kilka zawodowych terminów

bull's eye — środkowe kółko pola centralnego, wartość trafienia 50 punktów
bull — pierścień pola centralnego, wartość trafienia 25 punktów
treble — pierścień zewnętrzny, zawierający pola potrajające wartość trafienia
double — pierścień zewnętrzny podwajający wartość trafienia
as — potrójne pole sektora 20 (60 punktów)
maks — trzy asy, 180 punktów w jednym podejściu
tona — 100 punktów w jednym podejściu (trzy rzuty)
shanghai — zaliczenie w trzech rzutach pola potrójnego, podwójnego i pojedynczego tego samego sektora
buckshot — ogrodnik, czyli zawodnik siejący strzałkami po całej tarczy i zaliczający przypadkowe pola
hockey — linia rzutu. Nazwa ta powstała od skrzynek po piwie Hockey & Son, które były wzorcem przy wyznaczaniu linii rzutu
hat trick — trafienie trzema lotkami w środek tarczy
leg — jedna gra w meczu
match — całkowita liczba gier (legów)
game shot — zwycięski rzut
barrel — część lotki, którą trzymamy rzucając nią
shaft — część lotki, do której przymocowane są piórka
bombs/bombers — bardzo duże i ciężkie lotki
clock — tarcza
round — rzut trzema lotkami
bed & breakfast — trafienie pojedynczej piątki, dwudziestki i jedynki w grze z serii x01. Termin ten powstał od typowej ceny za łóżko ze śniadaniem dla nocujących w Wielkiej Brytanii
wet feet — przekroczenie linii rzutu przez gracza

HISTORIA PEWNEJ LOTKI

Legenda głosi, że początki gry w Darts sięgają dawnych czasów, gdy znudzeni wojownicy w przerwach pomiędzy bitwami rzucali włóczniami w dna od beczek po winie. Czasy te dawno minęły, wojownicy stali się już tylko legendą, a gra w lotki odżyła i zaczęła być jedną z popularniejszych rozrywek, choć z początku jedynie w brytyjskich pubach. Mimo tego, że twórcami gry byli Brytyjczycy, gra szybko została podchwycona przez Amerykanów, którzy z racji swego talentu do robienia interesów opatentowali w 1898 roku papierowe skrzydełka stabilizujące lot lotki. W odpowiedzi na ten ruch poddani królowej opatentowali beczki po winie, które były bazą do tworzenia tarczy. Na początku XX wieku wprowadzono też pierwsze standardy dotyczące systemu numeracyjnego wymalowanego na tarczy. Linię rzutów wyznaczano odmierzając długość trzech skrzynek po piwie angielskiej firmy Hockey & Son. Skrzynki przez lata zmieniały swą wielkość, ale odległość ośmiu stóp, z której oddawano rzuty, jest do tej pory standardem na całym świecie.

Popularność gry w lotki przyciągnęła uwagę brytyjskich władz. W 1908 roku sędzia z Leeds wydał decyzję, na mocy której lotki ze względu na swą przypadkowość, stały się grą nielegalną. Od tej pory wszyscy fani gry w Darts musieli przenieść tarcze z pubów w okolice Sherwood. Zaistniałą sytuację uratował niejaki Anakin, właściciel pubu „Foot", który został postawiony przed sądem za organizowanie nielegalnych partyjek gry w lotki. Podczas rozprawy zainstalował w sali sądowej tarczę i, jak głosi historia, trafił trzema lotkami w dwudziestkę. Poproszeni o powtórzenie wyczynu sędziowie nie spisali się tak dobrze jak właściciel pubu. Od tamtej pory uznano, że gra wymaga umiejętności, a sukces nie jest dziełem przypadku.

Rozwój gry spowodował, że większość pubów w Wielkiej Brytanii posiadało na swoim wyposażeniu sprzęt do gry w Darts oraz lokalne drużyny, które często stawały do międzypubowych turniejów.

W 1924 roku w Wielkiej Brytanii odbyły się pierwsze oficjalne zawody w Darts i w tym samym roku powstała organizacja National Darts Association (NDA). Dzięki brytyjskiej gazecie „The News of the World", która wraz z NDA starła się o uczynienie z Darts konkurencji sportowej, zorganizowane zostały pierwsze oficjalne mistrzostwa gry w lotki. W roku 1927 najlepsi zawod-

nicy zmierzyli się w grze, która do tej pory była tylko pubową rozrywką. Prawdziwy jej rozkwit to czasy powojenne — w 1947 roku w wielostopniowych zawodach wzięło udział około 300 tys. zawodników. W 1973 roku powstała British Darts Organisation, która patronowała nowej serii zawodów nazywanej British Open.

Aktualnie nad rozwojem i standardami gry w Darts na świecie czuwa The World Darts Federation, założona przez kilkanaście krajów. Obecnie WDF składa się z 51 narodowych organizacji reprezentujących sześć kontynentów, a liczbe zarejestrowanych zawodników sięga trzech i pół miliona. Od 1977 roku co dwa lata pod patronatem WDF rozgrywany jest World Cup, czyli oficjalne Mistrzostwa Świata w Darts. Najprawdopodobniej na letniej olimpiadzie w Sydney gra w lotki przedstawiona zostanie jako gra pokazowa, co oznacza, że w przyszłości ta dyscyplina może uzyskać status olimpijski. W Polsce organizacją skupiającą zawodników i fanów lotek jest Polska Federacja Darta (http://www.dart.pl/) i Polski Związek Darta (http://www.pzdarta.nb.com.pl/). Na stronach internetowych tych organizacji można znaleźć najnowsze informacje dotyczące turniejów i rankingu zawodników.

JAK RZUCAMY?

Elektroniczna tarcza do gry pozwala na wiele kombinacji i możliwości, jednak wciąż najpopularniejsza jest gra w 301.

x01 — najpopularniejsza i najlatwiejsza z gier sportowych w Darts. Zawodnicy rozpoczynają grę od sumy punktów 301, 401, 501, 601 lub 1001 i schodzą do zera. Osiągnięcie tego stanu oznacza wygraną, natomiast przekroczenie to tzw. fura (ang. bust), która powoduje skasowanie punktów z ostatniego podejścia. Najprostszy wariant tej gry to wyjście pojedyncze (single out), gdzie osiągnięcie wygranej (czyli zera) odbywa się przez zdobycie potrzebnej liczby punktów. Zawodowcy stosują też czasem najtrudniejszą odmianę zakończenia, zwaną double out. W tym wypadku zakończenie polega na trafieniu w pole z pierścienia podwójnego (double ring) lub kola centralnego (bull's eye).

Around the Clock — to gra idealna dla samotnie trenujących zawodników. Zasada jest prosta — rozpoczynamy od pola pierwszego i po każdym trafieniu przechodzimy o pole wyżej (od 1 do 20)

CZYM RZUCAMY?

Powszechnie spotykana i używana do gry tarcza nosi nazwę tarczy angielskiej lub klasycznej. Jej średnica wynosi 45,7 cm, a średnica pola punktowanego 34 cm. Pole tarczy podzielone jest na 20 równych sektorów przypominających trójkąty. Każdemu z sektorów przypisana jest wartość punktowa od 1 do 20. Dodatkową atrakcją są dwa specjalnie punktowane pierścienie, każdy o szerokości 8 mm. W pierścieniu zewnętrznym punkty liczone są podwójnie (double ring) a w pierścieniu wewnętrznym potrójnie (treble ring). Koło centralne zbudowane jest z dwóch stref: pola środkowego zwanego bull's eye, za która otrzymuje się 50 punktów, oraz pierścienia bull, za który otrzymujemy 25 punktów. Samo ułożenie stref punktowych na tarczy to specjalna kombinacja, która powoduje, że pola wysoko punktowane sąsiadują ze strefami o niskiej punktacji. Rzuty wykonywane są z odległości 237 cm od tarczy, a środek tarczy znajduje się na wysokości 173 cm.

Wraz ze wzrostem popularności gry w Darta firmy produkujące osprzęt prześcigają się wypuszczając coraz bardziej zaawansowanye technologicznie lotki. Zwykle (czytaj tańsze) zbudowane są z mosiądzu, natomiast lotki dla bardziej zaangażowanych graczy zbudowane są z aluminium i wolframu. Wykorzystanie materiałów o dużej masie własnej pozwala produkować lotki smukłe, które posiadają lepsze parametry lotu i większą celność, można także trzema „szczupłymi" lotkami trafić w jednej kolejce w pole Bull's eye. A pomyśleć, że pierwsze strzałki robione były z gwoździa...

Http://wheelerpolska.home.pl

WHEELER WORLDWIDE

POTĘGA 2000

Mountain Bike
City & Trekking
Croze Biku
Full Suspension

CENTRA WHEELERA
BIAŁYSTOK 676-13-95, GDYNIA 623-77-83, GLIWICE 232-36-53, GORZÓW WLP.723-13-75, JELENIA GÓRA 755-92-81, KALISZ 767-18-97, KRAKÓW 412-71-88, ŁÓDŹ 649-11-85, OLSZTYN 534-36-89, POZNAŃ 849-24-08, 820-01-61, SŁUPSK 842-29-04, SZCZECIN 487-12-54, WROCŁAW 322-28-88

BIAŁA PODLASKA 342-00-12, BIAŁYSTOK 742-46-58, BIELSKO BIAŁA 812-25-93, BRZESKO 86-48-85, BYDGOSZCZ 371-37-82, BYTOM 281- 60-39, CHODZIEŻ 82-36-61,CHORZÓW 241-53-62, 41-25-43, 245-91-19, CIECHOCINEK 416-02-17, CZĘSTOCHOWA 324-61-60, 361-16-71, ELBLĄG 234-45-65, 232-74-33, EŁK 621-55-47, GLIWICE 231-23-60, 238-26-68, GŁOGÓW 834-11-70, JASŁO 446-28-49, 448-56-26, KAMIENNA GÓRA 744-27-32, KATOWICE 312-23-82, KIELCE 344-59-29, 344-89-41,344-73-00, KŁODZKO 867-84-40, KONIN 244-42-39,KRAKÓW 412-71-88, 285-29-62, 632-70-56, 422-04-25, 269-05-87, TARNOWSKIE GÓRY 284-10-87, LEGNICA 862-01-01, LESZNO 529-96-43, 520-30-47, LUBAŃ 722-32-80, LUBLIN 743-65-76, 524-37-07, LWÓWEK 782-49-46, ŁUKÓW 798-28-34, MIELEC 585-39-29, MIŃSK MAZ. 759-13-64, MSZANA DLN. 331-01-10, NOWA RUDA 872-24-22, NOWA SÓL 356-40-92, NOWY DW. MAZ. 775-13-14, NYSA 433-32-74, OLKUSZ 643-10-59, OPOLE 453-88-24, OSTROWIEC ŚWIĘT. 265-22-46, OSTRÓDA 646-34-88, OTWOCK 788-02-03, PIECHOWICE 761-11-04, PIOTRKÓW TRYB. 649-10-95, 646-30-72, PISZ 423-59-68, PLESZEW 742-40-66, POLANICA 868-22-82, POZNAŃ 833-70-73, 866-33-68, 847-34-21, RADOM 362-91-12, RYKI 65-35-22, RZESZÓW 652-52-56, SANDOMIERZ 832-40-60, SEJNY 567-06-49, SKARŻYSKO KAM. 53-75-81, SOCHACZEW 833-27-95, SUWAŁKI 565-08-39, ŚREM 283-08-39, ŚWIEBODZICE 854-26-22, ŚWINOUJŚCIE 321-02-75, TOMASZÓW MAZ. 725-09-00, TORUŃ 621-07-30, WAŁBRZYCH 843-38-13, WĄGROWIEC 262-53-21, WOLSZTYN 347-18-29, WŁOCŁAWEK 412-17-55, ZABRZE 271-47-56, ZAKOPANE 206-68-24, ZAMOŚĆ 638-52-14, ZGORZELEC 771-32-31, ZIELONA GÓRA 324-51-39, PUŁAWY 888-06-89, LUBARTÓW ul.LUBELSKA 59 A, BŁONIE " MARO-SPORT " 0602-328-874, BIELSKO-BIAŁA 819-36-41, ŻYWIEC, RZESZÓW 852-29-05

Road Racing | Triathlon | Kids

WARSZAWA: UL. DERENIOWA 8 tel. 644-61-91, AL. NIEPODLEGŁOŚCI 111 tel. 646-62-95, UL. GÓRCZEWSKA 250A tel.664-68-96, UL. NOWOWIEJSKA 5 tel. 636-55-17, UL. DOBRA 17, UL. POWSTAŃCÓW ŚLĄSKICH 18 C tel. 665-97-80, UL. REYMONTA 17 tel. 835-08-80, UL. ZŁOTA 83 tel. 624-91-46, KOMISJI ED. NAR. 95 tel. 644-03-00, UL. WŁOŚCIAŃSKA 35 tel. 784-46-60,FASZYNOWA 2 (RÓG MARSA I PŁOWIECKIEJ) tel. 613-39-63, AL. KRAKOWSKA 80, PRUSZKÓW tel. 758-70-36

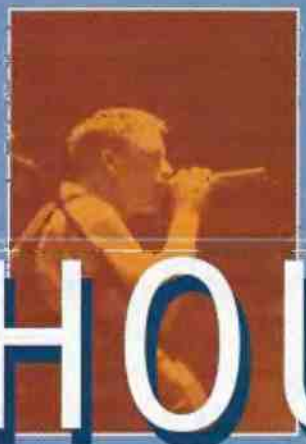
ACOR
Części i akcesoria rowerowe

THE POWER OF MOVEMENT™

WHEELER POLSKA
05 - 462 WIĄZOWNA
MAJDAN 76
TEL / FAX 022 789 00 10
TEL. 022 795 13 04
E-mail:wheeler@warman.com.pl

Yanoos

BLOODHOU



bu, nie przemilczają niczego, co im się w zakręconych łbach telepie.

- Staramy się obrazić uczucia wszystkich ludzi. Sami czujemy się wtedy lepsi. — twierdzi Jimmy Pop Ali, założyciel i lider BHG. Doskonale im się to udaje.

Po co więc pisać o tej kapeli? Mało to zespołów złożonych z kilku bluźniących gówniarzy? Warto napisać o BHG z dwóch powodów. Po pierwsze — pod przykrywką obleśności i seksizmu w ich tekstach kryje się sporo ciekawych spostrzeżeń i niesamowitych pomysłów. Po drugie — nagrywają doskonałą, zakręconą muzykę. Każdy z ich trzech albumów jest inny i każdy z jakiegoś powodu wybitny. BHG warto posłuchać i poznać bliżej.

CHOLERNA BRITNEY SPEARS

- "Zaczęliśmy grać dla zgrywy. Startowaliśmy jako zespół nagrywający covery Depeche Mode — opowiada o początkach kapeli Jimmy Pop Ali, obecny jej lider. — Chłopaki z zespołu God Lives Underwater nauczyli nas, jak używać sprzętu MIDI, samplerów, a my pokazaliśmy im, jak podpalać pierdnięcia. To była wymiana".

Tak wyglądał początek istnienia kapeli. Warto dodać, iż słowa te opisują rok 1993, w którym zespół miał już za sobą kilka kaset demo (pierwsza z nich nosiła nazwę "Jeszcze jedno demo"...). Rok później nagrali minialbum "Dingleberry Haze", a po kolejnym roku ukazała się ich pierwsza płyta długogrająca "Use Your Fingers".

Niestety, album sprzedawał się słabo i mimo iż chłopaki często koncertowali, zespół w końcu rozpadł się. Z pierwszego składu, o którym niewiele wiadomo, pozostali jedynie Jimmy Pop Ali i Lupus Thunder, gitarzysta. Co gorsza, mieli właśnie zacząć trasę koncertową po Stanach Zjednoczonych. Szybko zdzwonili się z kolesiem znanym jako Evil Jared Hasselhoff, który w czasach licealnych grał na basie. Trasa udała się raczej średnio, a do zespołu dołączyły kolejne osoby — bębniarz Spanky G i chłopak od samplerów — DJ G-Ball. W takim składzie BHG gra do dzisiaj.

Rok 1996 był dla panów z Gangu przełomem — pod jego koniec ukazał się ich drugi album, "One Fierce Beer Coaster" i zdobył sporą popularność, także dzięki super-brzydkiej i kiczowatej okładce. Trzeba jednak przyznać, że muza też była świetna, ale o tym później. Kawałek "Fire Water Burn" długo promowany był przez rozmaite rozgłośnie radiowe i stacje telewizyjne, w tym przepotężną MTV.

Warto dodać, że jest to cover piosenki mało znanego kolesia o pseudonimie Sprinkle Genie. Za prawa do niego Gang zapłacił 500 dolarów, co było ceną niezbyt wysoką. Jared opowiadał później w wywiadzie — "Tak, ta piosenka jest dobra i tania. Dokładnie za to samo lubię moją kobietę".

Jimmy Pop Ali opowiada, jak powstawała płyta "One Fierce Beer Coaster" — "G-Ball, Spanky i Jared nagrywali swoje partie, a potem ja i Lupus pracowaliśmy nad nagraniem przez dwa miesiące. Kiedy ja nagrywałem wokale, Lupus gotował obiady. Kiedy on nagrywał swoje partie gitary, ja oglądałem zdjęcia porno w Internecie".

Sukces przerósł oczekiwania Bloodhoud Gang'sterów, nagle okazało się, że tych kilku bezrobotnych obiboków sprzedało dwa miliony kopii swego rozrywkowego albumu i ma dużo pieniędzy, a płyta dostała nawet nominację do nagrody Grammy, co było małą sensacją.

Po długiej i pełnej ekscesów trasie koncertowej (Evil Jared zjadał na scenie żywe myszy, węże i robaki i pozwalał używać swoich pleców jako tarczy do gry w lotki) panowie z BHG postanowili trochę odpocząć. Od nagrywania nowych kawałków, rzecz jasna. W przerwach kolejnych tras organizowanych na całym świecie głównie ostro imprezowali, a przy okazji grywali i (bawili się) z takimi tuzami współczesnej muzyki, jak AC/DC, Aerosmith, Chemical Brothers, Faith No More, Korn, Limp Bizkit, Marilyn Manson, Metallica, Ministry, Moby, Naughty By Nature, Offspring, Pet Shop Boys, Prodigy, Rammstein, Rollins Band, Sepultura, Tricky, a nawet Vengaboys (sic!).

W ten radosny sposób minęły trzy lata i wszyscy spodziewali się, że panowie z BHG skończą, jak wie-

RYM DO "VAGINA"

Chciałbym na początku artykułu o Bloodhound Gang (w skrócie BHG) zacytować kawałek tekstu z którejś ich piosenki. Nie zrobię tego jednak, bo przed redakcją Resetu mielibyśmy od razu pikietę obrońców moralności. Tak to już jest z chłopakami z BHG — co jak co, ale filozoficznych tekstów to oni nie piszą. Śpiewają o laskach, seksie (często nietypowym...), żarciu, wydalaniu, imprezach, wszystko to radośnie i bez skrępowania przeplatając obelżywymi słowami. Nie mają absolutnie żadnych zahamowań, tematów ta-

le innych młodych kapel, zaćpani albo zapici gdzieś w Los Angeles. Tak się jednak nie stało. Na początku tego roku ukazała się trzecia płyta długogrająca zespołu, pod (znowu) idiotycznym tytułem "Hooray For Boobies". Ta płytka to prawdziwy majstersztyk, łączący wszystko dobre, co udało się dotąd nagrać BHG. Kawałek "Along Comes Mary" dostał nawet nominację do nagrody telewizji Viva. Podsumowuje ten fakt Jimmy Pop Ali —"Kluczowym słowem jest tu 'nominowana'. Choferna Britney Spears".

LIST DO GWIAZDY PORNO

Nie powiedzieliśmy sobie jednak jeszcze, jaką właściwie muzykę gra Bloodhound Gang. To zależy od kilku rzeczy. Po pierwsze, o której płycie mówimy. Po drugie, czy rozmawiamy o koncercie, czy o nagraniu studyjnym. Po trzecie, czy chłopaki grają na trzeźwo, czy niezupełnie. Większość ludzi słusznie kojarzy BHG z nieco głupawym kawałkiem "The Bad Touch", dance'owym numerem z kolesiami przebranymi za małpki w teledysku. To dobry punkt wyjścia — takiej właśnie muzyki zespół nie gra, a piosenka było tylko żartem. I, o ironio, przyniosła luzackiej, punkowo-hip-hopowo-zakręconej kapeli największą sławę. "The Bad Touch" była hitem nawet w dyskotekach, gdyż mało kto wsłuchał się w tekst i mało kto wiedział, co to właściwie są za kolesie. Podrygiwali za to wszyscy.

Wbrew temu, co powiedziała jedna z polskich prezenterek radiowych, BHG nie jest kapelą grającą dance-techno. Pierwszy album, "Use Your Fingers" to dziełko mocno didżejsko-hip-hopowe, choć jest to raczej hip-hop w ciężkim, szybkim wydaniu, przypominający wczesne Beastie Boys albo Run-DMC. Żywe instrumenty używane są tu z rzadka, głównie w coverach "Kids in America" i "KIDS Incorporated". Całość jest świetnie zmiksowaną, odjechaną rapową pigułą.

Drugi album "One Fierce Beer Coaster" jest zdecydowanie bardziej punkowo-gitarowy, choć nie brakuje w nim didżejskich wstawek i luźniejszych numerów. Hip-hop pojawia się z mniejszą intensywnością, choć w doskonałym wydaniu. Całość ma niezły wygrzew i już pierwsze wysłuchanie albumu powoduje, że przestajemy się dziwić jego ogromnej, choć undergroundowej popularności. Ale dlaczego właściwie BHGangsterzy sięgnęli po gitary? Z wrodzoną prostotą wyjaśnia to Jimmy Pop Ali —" Za część kasy, jaką dostałem za pierwszą płytę, kupiłem gitarę i nauczyłem się czterech akordów. To wystarczyło. Poszliśmy odwrotną drogą niż zespoły takie jak U2, które zaczynały jako kapele gitarowe, a dopiero później dołączały do swej muzyki samplery".

Trzecia płyta, "Hooray For Boobies", podaje nam wszystko to, za co zdążyliśmy polubić BHG i to w perfekcyjnym wydaniu. Doskonały album o wielu klimatach i twarzach. Momentami imprezowy, momentami agresywny, czasem punkowy, czasem hip-hopowy. Przemyślany i doskonale zmiksowany. Według mnie najlepszy kawał muzyki, jaki ukazał się w roku 2000.

Na koniec pozwólmy Jimmy'emu opowiedzieć o kilku piosenkach z ostatniej płyty. Może zwiększy to wasz apetyt:

"The Ballad Of Chasey Lain"
Myślałem, że kiedy napiszę piosenkę o mojej ulubionej aktorce porno, będę mógł ją przelecieć. Powiedziała, że jestem zabawny.

"Mary's Sky"
Jest to nagrana rozmowa pomiędzy mną a moją matką (pytał ją o słowa rymujące się z "vagina" — przyp. autora). Groziła, że pozwie mnie do sądu, więc obiecałem jej że nie wrzucę tego na płytę, więc jej nic nie mówcie. Myślę, że mogła być wtedy na haju.

"Three Point One Four"
Kiedy zerwała ze mną ostatnia laska, myślałem jakie cechy powinna mieć idealna kobieta. Doszedłem do wniosku, że wszystkie je ma pączek z Dunkin Donut. Smutne, ale prawdziwe.

"Mope"
To piosenka o tym, że nie ma się nic do roboty. I nic do powiedzenia.

"Magna Cum Nada"
Piosenka o tym, jak się bzykamy.

"The Bad Touch"
Piosenka o tym, jak chcemy się bzykać.

"This Is Stupid"
To jest rzeczywiście głupie.

"Mary Comes Mary"
Na początku nie domyśliłem się, że tekst jest o marihuanie. Myślałem, że mówi o dziewczynie o imieniu Mary (Maria, o czym wiedzą miłośnicy Kalibra 44 — przyp. autora).

Warto zajrzeć na stronę www.bloodhound-gang.com. Jest bardzo dobrze zrobiona, ciekawa i co miesiąc ogląda ją ponad milion osób.

ŚWIĄTYNIE SPORTU

CO DOZE CHWALICIE, SWEGO NIE... MACIE

Ogromne stadiony wzbudzają zachwyt i szacunek, czasem strach. Te wielkie budowle przez większą część swego żywota stoją puste. Tylko kilkadziesiąt razy w roku zapełniają się kibicami i z milczących olbrzymów przemieniają się w huczące dopingiem areny. Stadionów na całym świecie jest wiele, jednak tylko niewielka część z nich posiada "duszę". I czasem ludzie nie wybierają się po prostu na mecz, ale na przykład "na Wembley". Chcą poczuć atmosferę stadionu, dla wielu kibiców miejsca świętego.

TRADYCYJNIE ANTYK

Pierwszy duży stadion powstał w starożytnej Grecji, w Olimpii. Był skromnie wyposażony - w trybunę dla sędziów, marmurowy próg startowy dla biegaczy i skromny ołtarzyk ku czci bogini Demeter. Widzowie siedzieli na okalających bieżnię ziemnych wałach i szacuje się, że podczas największego rozkwitu starożytnych Igrzysk Olimpijskich, potrafiło przyjść ich około 40 tys. Wymiary tegoż obiektu nie oszałamiają. Miał jeden "stadion" (około 190 m) długości, a szerokość wynosiła jeden "plethron" (troszkę ponad 32 metry).

Rzymianie nie byli gorsi. W całym swym Imperium budowali amfiteatry - budowle widowiskowe na planie elipsy, ze schodkowymi trybunami. Największy amfiteatr powstał w Rzymie i rzeczywiście był ogromny. Koloseum mieściło - w momencie otwarcia w roku 80 - 50 tys. widzów, a podczas kolejnych modernizacji jego pojemność sukcesywnie zwiększała się, by w końcu osiągnąć niebotyczną liczbę 350 tysięcy! Prawdziwie Circus Maximus. Oczywiście wygód nie było w ogóle, widzowie tłoczyli się niemiłosiernie i nieraz dochodziło na trybunach do drastycznych scen.

KOLOSEA WIEKU XX

Stadiony z prawdziwego zdarzenia zaczęły powstawać dopiero w dwudziestym wieku, a właściwie nieco wcześniej, gdyż pierwszy "olbrzym" powstał z okazji I Nowożytnych Igrzysk Olimpijskich, które odbyły się w Atenach w 1896 roku. Stadion Olimpijski, sfinansowany przez greckiego milionera Averoffa, był dość wierną rekonstrukcją stadionu Herodesa Atticusa z II wieku naszej ery. Na mającym kształt podkowy obiekcie, wybudowanym z pentteli-końskiego marmuru, przygotowano 70 tys. miejsc. Dolne, na których siedzieli notable, wyścielono poduszkami, a przy wejściu ustawiono wspaniały posąg... hojnego sponsora.

Od tego czasu największe stadiony powstają z okazji najważniejszych imprez. Igrzyska czy Mistrzostwa Świata w piłce nożnej mijają, jednak pozostają po nich piękne obiekty. Na potrzeby Igrzysk 1908 roku w Londynie powstał stadion ze wszech miar uniwersalny. Można było na nim rozgrywać nie tylko mecze piłki nożnej czy zawody lekkoatletyczne, bo na potrzeby kolarzy wybudowano cementowy tor kolarski opasujący bieżnię. Ponadto przed trybuną główną wykopano... 50-metrowy basen. Była to pierwsza w historii tak uniwersalna i nowoczesna arena sportowa, mieszcząca do tego 50 tys. widzów.

W nieco innych okolicznościach powstał najsłynniejszy chyba stadion futbolowy świata

Jedenastego czerwca mecz Szwecji z Belgią na stadionie Króla Bardouin w Brukseli zainauguruje XI Mistrzostwa Europy w piłce nożnej. Po raz pierwszy imprezę tej rangi organizować będą dwa kraje - na ośmiu stadionach Belgii i Holandii potykać się będzie o miano najlepszej 16 wyłonionych w eliminacjach drużyn ze Starego Kontynentu. Trudno wskazać zdecydowanych faworytów do występu w meczu finałowym, który zostanie rozegrany na stadionie De Kuip w Rotterdamie. Na pewno mocni będą Holendrzy, którzy zagrają przed własną publicznością, być może nareszcie dobrze zagrają Hiszpanie, którzy, choć zawsze fenomenalnie prezentują się w eliminacjach, w czasie wielkich turniejów zawodzą. Swą pozycję w światowym futbolu będą chcieli potwierdzić Francuzi - mistrzowie świata AD 1998. A są jeszcze przecież zawsze groźni Anglicy, Niemcy i Włosi. Pozostałe drużyny też nie są bez szans. Zapowiada się ciekawie, więc kupujcie chipsy i... przed telewizory!

- londyńskie Wembley. W latach dwudziestych naszego wieku piłka nożna zdobyła sobie wielką popularność. Na mecze ligowe przychodziły tłumy kibiców, a mecz finałowy rozgrywek o Puchar Anglii był największym sportowym wydarzeniem roku. Rozgrywany był na stadionie Crystal Palace, który szybko okazał się być za mały. Podjęto decyzję o budowie nowego obiektu. Trwała ona niecały rok, a pierwszy mecz - finał Pucharu Anglii - rozegrano 28 kwietnia 1923 roku. Wokół stadionu zgromadziło się pół miliona (!) widzów, na stadion dostało się 200 tysięcy. Liczba miejsc była obliczona na około 120 tys., więc nic dziwnego, że tłok był straszny - obrażeń doznało blisko 900 osób. Obecnie, na ciągle unowocześnianym stadionie, może zasiąść 80 tysięcy widzów.

Okazuje się, że taki stadion Anglii nie wystarczy, niedługo zostanie on zburzony, a na jego miejscu powstanie supernowoczesne, nowe Wembley. Troszkę szkoda tych słynnych dwóch wież...

STADION NA PIĘTRZE

Nowoczesna technika wchodzi także na stadiony. To, co jeszcze niedawno było nie do pomyślenia, w najnowszych superbudowlach jest rzeczą normalną. Nie ujrzymy już co prawda na żadnym meczu 200 tys. kibiców, jednak te skromne 80 - 90 tys., którym uda się dostać na arenę, ma zagwarantowane świetne i bezpieczne warunki. Po tragediach w Brukseli, Sheffield i na innych stadionach, po chuligańskich wybrykach angielskich kibiców, sportowi prominenci zdecydowali o drastycznym zaostrzeniu norm bezpieczeństwa. Również administratorzy stadionów zrozumieli, że im obiekt nowocześniejszy, tym więcej imprez można na nim przeprowadzić. Nie tylko sportowych. Pod trybunami mogą znajdować się sklepy, restauracje, hotele, sale konferencyjne - a to wszystko przynosi dochód.

Taka jest ArenA - supernowoczesny stadion w Amsterdamie, główny obiekt najbliższych Mistrzostw Europy w piłce nożnej. Nie jest może olbrzymem - niewiele ponad 52 tys. miejsc - ale posiada za to wiele unikalnych rozwiązań. Ciekawe jest przede wszystkim to, że może w ciągu 20 minut zamienić się w halę. Właśnie tyle czasu zajmuje zamknięcie dachu, który przesuwa się po dwóch łukowatych przęsłach. Poza tym murawa znajduje się na... drugim piętrze - parter i pierwsze zajmują samochodowe parkingi. Problemem Areny jest trawa. Spaliny z położonych niżej parkingów ostro dają się jej we znaki, a strome trybuny utrudniają dostęp powietrza i światła. Dlatego zamontowano olbrzymie wentylatory, wyhodowany został także specjalny, odpowiedni dla arenowych warunków gatunek trawy.

Olimpijski stadion Australia w Sydney jest natomiast obiektem ekologicznym. Woda deszczowa spadająca na obiekt jest zbierana i służy do nawadniania płyty głównej, wykorzystywane są także baterie słoneczne. Czasem zdarza się, że nie potrzeba maksymalnej liczby miejsc (115 tys.). Trybuny znajdujące się najbliżej murawy rozkłada się, a resztę po prostu... przysuwa po szynach. Warto dodać, że budową tego kolosa kierował Polak, inżynier Edmund Dbiała. Firma dla której pracuje - Multiplex, wygrała też przetarg na budowę nowego Wembley. A może by tak przyjechał do nas, bo stadionu z prawdziwego zdarzenia wciąż w Polsce brakuje.

BAZAR X-LECIA

Nasza dawna duma, stadion X-lecia, od dawna nie gościł sportowców. Mieści się na nim największy bazar Europy. Stadion Śląski w Chorzowie (obecnie Narodowy) również nie należy do obiektów nowoczesnych. Ciągnąca się od lat modernizacja pochłonęła masę pieniędzy, niestety, efektu nie widać. Ostatnio reprezentacja gra najważniejsze mecze na stadionie warszawskiej Legii. Przed meczem Polska - Anglia rozgrywanym właśnie na tym obiekcie, goście uśmiechali się tylko z politowaniem. U nich lepsze stadiony mają drużyny z trzeciej ligi.

Być może będzie lepiej. Krakowska Wisła rozpoczęła przebudowę swego obiektu. Po jej zakończeniu ma on mieścić 30 tys. widzów (wszystkie miejsca pod dachem) i mieć podgrzewaną płytę. Powstał też komitet budowy Stadionu Polska (szczegóły na stronie www.stadionpolska.pl), jednak projekt jest dopiero w powijakach.

Miejmy jednak nadzieję - być może powstanie nowoczesny obiekt, spełniający wszystkie międzynarodowe standardy, na którym nasza reprezentacja piłkarska wygrywać będzie mecz za meczem. Być może tego doczekamy. Albo nasze dzieci. Albo wnuki. Albo...

NAJWIĘKSZE STADIONY W EUROPIE

Nazwa	Umiejscowienie	Pojemność
Camp Nou	Barcelona	109 815
Stadion Narodowy	Kijów	100 062
Estadio da Luz	Lizbona	92 383
Santiago Bernabeu	Madryt	87 000
San Siro	Mediolan	85 847
Łużniki	Moskwa	84 000
Wembley	Londyn	80 000
Stade de France	Paryż	80 000
Stadio Olimpico	Rzym	80 000
Olympiastadion	Berlin	76 243
Twickenham	Londyn	75 000
Stadio San Paolo	Neapol	75 000
Millennium Stadium	Cardiff	72 500
Stadio Delle Alpi	Turyn	69 041
Murreyfied	Edynburg	67 500
Olympiastadion	Monachium	63 000
Celtic Park	Glasgow	60 953
Old Trafford	Manchester	55 400
Hampden Park	Glasgow	52 208
ArenA	Amsterdam	51 200

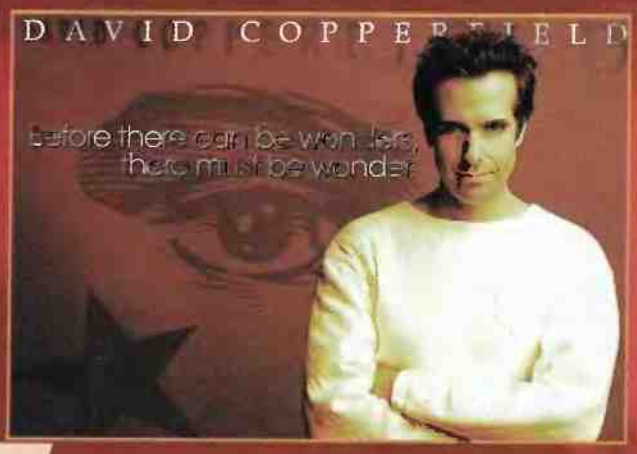
THE MAGIC MAN

CZARY KOŃCA XX WIEKU

Balky

Czy zastanawiałeś się kiedyś nad tym, jak niemożliwe uczynić możliwym? Jak sprawiać, by rzeczy pojawiały się znikąd i znikały bez śladu? Jak to jest — umieć czarować? Jeśli tak, to usiądź wygodnie i przygotuj się na podróż w świat magii. Jeśli nie, to także nie uciekaj. Zapewniam cię, że warto wysłuchać tej opowieści.

Nasza podróż rozpoczyna się 16 września 1956, kiedy to przyszedł na świat David Seth Kotkin. Już w wieku dziesięciu lat starał się być iluzjonistą — występował przed swoimi rodzicami, Hymanem i Rebeccą Kotkin, właścicielami sklepu z konfekcją męską. Nieco później, będąc przekonanym, iż za pomocą odpowiedniej marionetki zostanie sławnym brzuchomówcą, młody magik wybrał się do Nowego Jorku. Tam zawitał do sklepu z magicznymi i iluzjonistycznymi akcesoriami. Nie spodziewał się, że zobaczy tak wiele książek i rekwizytów. A kiedy sprzedawca pokazywał klientom sztuczki, pomyślał o magii jak o czymś bardziej fascynującym niż brzuchomówstwo. To właśnie w tym momencie David postanowił, że zostanie wielkim iluzjonistą. Od tego momentu czytał wszystkie książki o sztuce iluzji, jakie tylko udało mu się zdobyć. Nie opuszczał żadnego występu iluzjonisty w okolicy, a na pokazach starał się odgadywać wykonywane triki. Trenował też z zapałem całymi dniami.



W wieku dwunastu lat mały Kotkin zaczął zawodową karierę, biorąc pięć dolarów za występ.

W 1968 roku został najmłodszym członkiem Stowarzyszenia Iluzjonistów Amerykańskich, a jako szesnastolatek przez cały semestr uczył iluzji studentów Wydziału Dramatycznego Uniwersytetu Nowojorskiego. Młody artysta przyjął z początku pseudonim "Davino", ale kiedy spotkał się na zjeździe iluzjonistów z nowojorskim dziennikarzem Barrym Cunninghamem, ten zasugerował, by przybrał nazwisko David Copperfield. "Po prostu dobrze brzmiało" — mówi David.

Jego zainteresowanie magią i czarodziejskimi sztuczkami powiększyło się jeszcze bardziej. Zakradał się do teatrów, by oglądać wielkich iluzjonistów na scenie. Przybrawszy nazwisko Copperfield dostał rolę w musicalu komediowym "The Magic Man". Kiedy Joe Cates, producent telewizyjny, usłyszał o Davidzie i jego występie, obsadził go w "The Magic of ABC", widowisku rewiowym przygotowywanym na otwarcie sezonu. To był punkt zwrotny w karierze Copperfielda. Pokazał się szerokiej publiczności. Nieco później podpisał kontrakt z siecią CBS, która zaproponowała mu zrobienie dla niej spektaklu telewizyjnego. Wreszcie młody iluzjonista mógł pokazać swoją sztukę tak, jak chciał, by ją oglądano. Dla CBS miał zrobić jeden program, skończyło się na piętnastu.

Długo można by pisać o tym człowieku. Czy wiedziałeś, że zarobił pięćdziesiąt milionów dolarów w ciągu jednego roku? I to w wieku 37 lat. Wielki Houdini przez całe swoje życie nie zarobił nawet jednej dziesiątej tej sumy. Zresztą żaden inny iluzjonista nie zarobił tylu pieniędzy. Powodem tak oszałamiającego sukcesu Davida są jego talent, pomysłowość i profesjonalizm. Każdy kto widział jego występy potwierdzi zapewne, że są one niezwykle widowiskowe i perfekcyjnie zrealizowane. Szczególnie te największe numery, takie jak na przykład przeniknięcie przez chiński Wielki Mur w roku 1986. Dokonał tego na oczach widzów przed telewizorami i gapiów zgromadzonych na Murze. My też mieliśmy okazję zobaczyć to w telewizji — naprawdę było to coś niesamowitego. Innym wielkim wyczynem był lot nad Wielkim Kanionem w Kolorado. I to nie samolotem, ale jak Superman — ot, tak sobie poleciał.

Copperfield dokonuje tego, co dla innych jest niewykonalne. Zakłada, by "niczego z góry nie uważać za niemożliwe, a to co jest możliwe, uważać za pewne". To właśnie między innymi dlatego udało mu się w roku 1987 uciec z więzienia Alcatraz. Dokonał sztuki, której nikt przed nim i po nim nie dokonał. Ciekawe, czy więźniowe nie zaczęli się zastanawiać: "Jak on to zrobił? Może sprzedałby patent...". A co powiecie na spacer po wodospadzie Niagara? Proszę bardzo, w roku 1990 przespacerował się w ten sposób.

David Copperfield nie opiera się jednak tylko i wyłącznie na wielkich numerach. Ma w zanadrzu wiele sztuczek, może mniej spektakularnych, ale wciąż fascynujących. Na przykład w swoim piętnastym programie dla CBS podarł i na powrót scalił słynną kartę baseballową Honusa Wagnera, wielki rarytas kolekcjonerów kart sportowych, wart pięćset tysięcy dolarów. Wayne Gretzky, właściciel owej karty, oglądając ten numer musiał się nieźle spocić.

David Copperfield jest perfekcjonistą. Stara się dostosować do tego, czego pragnie jego publiczność, ale przy okazji wymyśleć coś takiego, czego nikt by się nie spodziewał, ani na co nikt by się nie odważył. Mówi o sobie: "Nigdy nie jestem z siebie zadowolony i zawsze na nowo opracowuję i przerabiam swoje numery. To ciągły, nieustający proces". Przygotowanie nowego dużego numeru zajmuje mu przeciętnie dwa lata, ale na przykład latanie pochłonęło aż siedem. Chyba było warto. Roczny harmonogram artysty zawiera blisko pięćset występów i tysiące kilometrów do przebycia. David zarabia przy tym miliony dolarów. Podróż z miasta do miasta ułatwiają mu trzy luksusowe autobusy i trzy piętnastometrowe ciężarówki. Umieszczone na każdej z nich nazwisko Davida i jego ponad dwuipółmetrowej wysokości fotografie sprawiają, że nikt nie może przeoczyć tej trupy na autostradzie. Nawet prezydent Stanów Zjednoczonych, przed którym Copperfield występował siedem razy.

Niedawno wielki iluzjonista zawitał do Polski. Wystąpił w Teatrze Wielkim przed czterystuosobową publicznością. Najbardziej widowiskową sztuką było właśnie latanie, które urzekło publiczność. Opowiem coś więcej o tym występie.

Show miał rozpocząć się o godzinie dwudziestej. Przed gmachem Teatru Wielkiego zgromadziła się kilkutysięczna grupa ludzi chcących oglądać występ magika na przygotowanych na zewnątrz telebimach. W środku budynku zainstalowano bramki kontrolne, przez które musieli przejść wszyscy widzowie. Wszechobecne tabliczki informowały o zakazie wnoszenia aparatów fotograficznych, kamer, magnetofonów, telefonów komórkowych itp. Tego wieczora było to chyba najlepiej strzeżone miejsce w Polsce.

Na powitanie David Copperfield powiedział parę słów po polsku. Później była już tylko magia. Mistrz iluzji zaprezentował lewitację dwóch panów wybranych z publiczności, wraz z sofą, na której siedzieli. Położył się również na specjalnej platformie, po czym zaczął stopniowo kurczyć się, aż do rozmiarów małego dziecka. Widzowie zamarli z wrażenia, gdy stępujące nogi Davida odchyliły się w pionie w bok, odłączając się tym samym od nieruchomego tułowia, po czym wróciły na swoje miejsce. Następnie wykonał swój słynny "Sen o lataniu", szybując swobodnie nad sceną. Wylądował, wybrał kobietę z publiczności i razem z nią poszybował pod sufit. Można powiedzieć — nieźle ją poderwał. Na kilka metrów w górę.

Wreszcie finał. David losowo wybrał czternaście osób. Dwie z nich zostały na scenie jako bezpośredni kontrolerzy i świadkowie wydarzenia, a dwanaście zajęło miejsca na krzesłach ustawionych na środku sceny, w dwóch rzędach po sześć. Każdy z uczestników dostał zapaloną latarkę i machając nią udowadniał swą obecność od momentu opuszczenia płóciennej zasłony. Po chwili koncentracji David zrobił ruch ręką: cały podest uniósł się do góry, a przez cały czas widać było przez płótno dwunastu ludzi machających świecącymi latarkami. Wreszcie kolejny ruch ręki Davida — z podłogi buchnął dym, błysnął ogień i snop iskier, a dramatycznie brzmiąca muzyka spotęgowała wrażenie. David błyskawicznie ściągnął w dół płócienną zasłonę — oczom osłupiałej publiczności ukazało się 12 pustych krzeseł, a ci, którzy jeszcze przed sekundą na nich siedzieli — znikli. Owacja na stojąco, w pełni zasłużona. Po tym dwugodzinnym występie chyba już nikt nie miał wątpliwości — David Copperfield i jego magia zapierają dech w piersiach.

I nawet jeżeli uważamy, że są to tylko kuglarskie sztuczki poparte zaawansowaną techniką, to pamiętajmy, czym w dawnych wiekach były czary i czy czasem kilkaset lat temu na Davida Copperfielda nie mówilibyśmy — czarnoksiężnik.

Oryginalna gra (2xCD)

DEVIL INSIDE PL za 29^90 !!!

Czas rozpocząć najbardziej szalony program w dziejach TV ! Czysta akcja i 100% adrenaliny.

DEVIL INSIDE PL to wspaniała gra akcji stworzona przez autora serii gier Alone in the Dark, Huberta Chardot'a.

- zwariowany, bezwzględny i prawdziwy show z udziałem dziennikarza Dave'a Coopera oraz jego demonicznej towarzyszki Devy
- ponad 50 rodzajów najbardziej przerażających potworów, 7 różnych rodzajów broni, 8 specjalnych umiejętności i mnóstwo zróżnicowanych poziomów
- niesamowita animacja postaci oraz kilkadziesiąt punktów trafień
- niespotykane dotąd w grach komputerowych zastosowanie trzech niezależnych kamer oraz technik spowolnionego przedstawiania obrazu, a także "bullet-cam", czyli zatrzymywanie akcji po trafieniu ofiary, a następnie wirowanie kamery wokół obiektu
- efekty specjalne zaczerpnięte z filmu MATRIX
- profesjonalnie przygotowana polska wersja językowa z Jerzym Kryszakiem w roli prezentera telewizyjnego

Zamów Devil Inside PL z dostawą do domu

(0-22) 519 69 19

Zadzwoń już dziś!

Weź udział w niesamowitym programie TV, gdzie Ty będziesz główną atrakcją.

Pełna gwarancja najwyższej jakości, nasza pomoc techniczna czuwa i reaguje bezzwłocznie.

Oryginalne gry tańsze niż pirackie! Rewolucja rynkowa rozpoczęta, weź w niej udział i stań po stronie mega tanich oryginalnych gier. Już od 15 czerwca będziesz mógł kupić nową, doskonałą grę Devil Inside PL w cenie znacznie niższej niż pirackiej. Za dwie płyty CD zapłacisz jedynie 29.90!

SZUKAJ W KIOSKACH I SKLEPACH Z GRAMI JUŻ 15 CZERWCA

NOWOŚĆ!

www.extragra.com

Pakiet z pełną wersją znakomitej gry komputerowej Devil Inside PL zawiera:

- płytę CD-ROM z programem,
- dodatkową płytę audio z muzyką z gry,
- opakowanie plastikowe płyt CD,
- pudełko kartonowe na grę,
- instrukcję obsługi,
- pismo z dodatkowymi informacjami związanymi z grą Devil Inside PL,
- konkurs z możliwością wygrania odlotowego komputera.

Szukaj już 15 czerwca nowej, odjazdowej kolekcji oryginalnych gier komputerowych. Pierwszy numer Extra Gry kupisz w całej Polsce w punktach sprzedaży prasy i dobrych stoiskach z grami komputerowymi.

Z przyczyn niezależnych od wydawcy w pierwszym numerze eXtra Gry nie ukaże się zapowiadana gra Messiah. W tym numerze proponujemy doskonałą grę Devil Inside PL, jednocześnie obiecujemy, że dołożymy wszelkich starań, aby w kolejnym numerze eXtra Gry ukazała się gra Messiah w cenie 29.90. W imieniu autorów projektu eXtra Gra ogromnie przepraszamy wszystkich zainteresowanych i prosimy o udzielenie nam kredytu zaufania. Więcej Was nie zawiedziemy!... a rewolucyjna walka miała być tylko żartem.

Najwyższą jakość i najniższą cenę gwarantuje CDPROJEKT, wiodący wydawca gier komputerowych w Polsce.

Niech będzie powalony

Na pewno się nadaję. Skoro kandyduje już kilku pajaców, to i moja obecność w Szacownym Gronie nikogo nie zdziwi. Jeśli chodzi o pajacowanie, to myślę, że przeszedłem ich wszystkich. Proklamuję wolność sumienia i wyznania, szacunek dla tradycji, politykę prorodzinną i tam takie różne — jakie sobie chcecie. Mnie nic osobiście nie przeszkadza. W głębokim poważaniu mam Zjednoczoną Europę. Wytłumaczcież mi dlaczego miałbym nie mieć? Chcę być ponad podziałami. To chyba logiczne — czemu mam być poniżej podziałów? Będę prezydentem wszystkich Polaków. A jeśli jakiejś grupy Polaków nie będę — to ich (oszołomów) problem.

Swobodnie wprowadzę Polskę do Unii Europejskiej. To detal. Sami nas w końcu kiedyś tam bez łaski wezmą (mam nadzieję, że za mojej kadencji). Zbliżę kraj do cywilizowanego świata, bo to nic mnie osobiście nie kosztuje. Będę za, kiedy tak będzie wypadało, a przeciw — kiedy tak wypadnie. W święta narodowe ubiorę się odświętnie, ale na codzień też założę błękitną koszulkę. Uśmiech będę miał od ucha do ucha, lecz nie martwcie się — w odpowiedniej sytuacji potrafię się znaleźć, więc w towarzystwie Łukaszenki czy Krawczuka wypiję do dna i nikt nie pozna, że mój krok wskazuje na jakiś defekt dolnej kończyny. Nawet kontrolnie mogę charknąć w Charkowie i zaryczeć we Lwowie.

Wystąpię w obronie emerytów, zwłaszcza jeśli będzie trzeba stanąć po stronie dyskryminowanych towarzyszy. Nie pozwolę, żeby tworzono obywateli drugiej kategorii. Generalnie wisi mi to wprawdzie, ale skoro tak ma być — to właśnie tak będzie. Co rano przeczytam newsy w „Wyborczej" i ogólnie będę trzymał słuszną linię, chociaż czasem spróbuję stanąć w poprzek i zaprotestować (zostawiając jednak margines na ewentualny kompromis). Odznaczę orderami zarówno staruszków z AK, jak i młodzieńców z SB. Ostatecznie każdemu coś tam się należy od jakiejś partii. A ja mogę dawać i jednym i drugim, bo nie należałem do żadnej organizacji poza PKP.

Studiów nie skończyłem. Wyznaję to od razu, bo po co mam ukrywać. Nawet nie zacząłem — prawdę mówiąc. I co z tego? Gorszy jestem od Leppera lub Wałęsy? Obawiam się, że żaden z nich nie napisałby takiego tekstu, chociaż oczywiście — jako politycznie poprawny — nie wykluczam, że jakimś cudem któremuś z nich by się udało (może np. gdyby połączyli siły?). Jakby co, zapraszam obu. Niech piszą. Niech zmieszają mnie z błotem, jeśli potrafią. Niech puszczą wodze swego geniuszu i opiszą jakąś gierkę — choćby miała być to tylko żona Edwarda. Właśnie — a propos Edwarda. Kiedyś byłem gotów stanąć na czele Jego kampanii wyborczej. Miałem nawet hasło — „za jeden uśmiech Edwarda pożyczą półtora miliarda". Ale wtedy nie wypaliło i wybrali stoczniowca. Cóż, niżej na szczęście już chyba nie możemy się stoczyć. Swoją drogą mógł ktoś pomyśleć — co robią w stoczni? Spuszczają puste kadłuby na mętną wodę...

Zdjęcie w/w znane Redakcji. Z racji poszanowania "czegoś tam" zostanie opublikowane w bliżej nieokreślonej przyszłości.

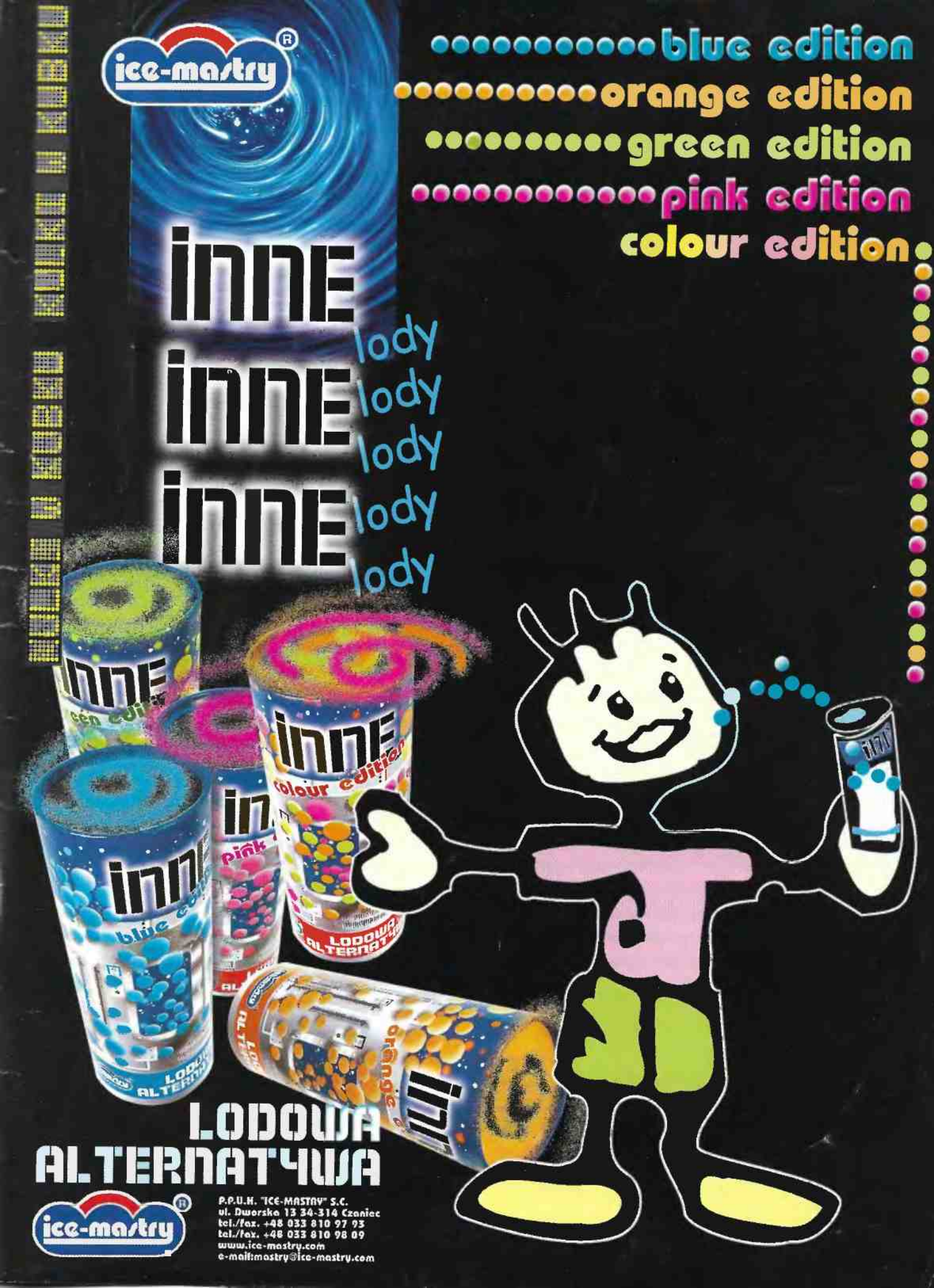
To jak? Wybierzecie mnie? Co Wam szkodzi? Skoro wszystkie sondaże wskazują na nieunikniony kwaśny deszcz, to czemu nie może wygrać DeStroyer? Zwróćcież uwagę, że mój „nick" jest anglojęzyczny, więc gwarantuje nam zrozumienie w szerokim świecie. Wiem, wiem. Macie wątpliwości — DeStroyer może być zrozumiany opacznie. Zgoda. Dla Was zrobię wszystko i na potrzeby kampanii wyborczej nazwę się ReCreator. Nazwę się nawet Yacek Grabower, jeśli będzie tak potrzeba. Swoją drogą, może nasz obecny Prezydent (oby żył wiecznie — niech się męczy) mógłby też przemyśleć zmianę nazwiska. DeSour brzmi nieźle, a DeSour i Yolka to prawie tak, jak Soyka i Yanina. Popularność wzrośnie. Może jeszcze w duecie zaśpiewają „tajm nas uczy pogody"?

W kwestii szczegółów — głosować możecie jak chcecie. Byle na mnie. Proszę o listy z podpisami. Przedstawię to gdzie trzeba. Proszę o poparcie, bo mam zaparcie. Pomyślcie, że jak ja nie wygram, to wygra ktoś, kto nigdy nie giercował. Ktoś, kto nie pisze w Usenecie. Ktoś, kto jest (choć boję się to powiedzieć expressis verbis) lamerem. Ktoś, kto odbiera pocztę z tematem „I Love You". Gościu, który nie zna rozkoszy wypruwania z kompa płyty głównej. Który na hasło „3D" myśli o trzech kobietach (ja też myślę, ale im więcej ramek na sekundę, tym lepiej). Itd. Pomyślcie, że ten koleś nawet nie umie zainstalować i odinstalować Windozy (przynajmniej nigdy się z taką umiejętnością nie zdradził).

Siatka nie ma swojego kandydata. Cyberprzestrzeń pozostaje niema i głucha na wezwania Ojczyzny. Tylko Ja chcę być prezydentem całej telekomuny, mistrzem obrzędu dodzwaniania się do Internetu. Wiem, że ciągle zajęte. Ale głosujcie na mnie. Skoro okazało się, że Sieć nie jest Srebrem, to może będzie czymś innym. Szczegóły na naszej stronce. Adres bez zmian: www.reset.com.pl. Nie bójcie się — nie zwali Wam kompa.

DeStroyer

PS. Nie piszcie w PostScripcie!


ice-mastry
blue edition
orange edition
green edition
pink edition
colour edition
inne lody
inne lody
inne lody
LODOWA ALTERNATYWA
ice-mastry
P.P.U.H. "ICE-MASTRY" S.C.
ul. Dworska 13 34-314 Czaniec
tel./fax. +48 033 810 97 93
tel./fax. +48 033 810 98 09
www.ice-mastry.com
e-mail:mastry@ice-mastry.com

techland
Crime Cities

Największy RTS wszechczasów

Synteza najlepszych gier strategicznych

DWIE PŁYTY CD-ROM

THEOCRACY

PEŁNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA!

Łączy w sobie najlepsze elementy takich gier jak Civilization™ i Total Annihilation™

- Kilka klas wyrobników pozyskujących 7 rodzajów zasobów.
- W Imperium możesz posiadać do 50 000 jednostek.
- Możliwość tworzenia własnych formacji składających się z różnych typów wojsk.
- Kapłani władający ponad 30 zaklęciami.
- Rozbudowane opcje handlu między prowincjami.

89 zł

- Dowodzący formacjami bohaterowie istotnie poprawiają skuteczność wojsk.
- Magiczne przedmioty wpływają na cechy bohaterów i dowódców.
- Zróżnicowany teren działań (las, bagna itd.) wpływa na zachowanie jednostek.
- Opcje dyplomacji umożliwiają zakładanie sojuszy z sąsiadami lub ich zniewalanie.

Zmień historię i powstrzymaj pochód hiszpańskich konkwistadorów

Linux OS Supported

WINDOWS CD-ROM PC

LEM LICOMP•EMPiK•MULTIMEDIA

Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o., 02-935 Warszawa, ul. Chochołowska 3c,
tel./fax (0-22) 642 99 27, (0-22) 642 81 65 www.lem.com.pl • lem@lem.com.pl

Ubi Soft

Philos laboratories

TM PHILOS LABS / Wyłączna licencja – Ubi Soft Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie inne znaki i nazwy handlowe są wyłączną własnością odpowiednich firm. Stosowanie ich w jakiejkolwiek postaci, bez specjalnej zgody, jest prawnie zabronione.

NOWA STRATEGIA MISTRZÓW GATUNKU - FIRMY MICROPROSE W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ ZA JEDYNE 79 ZŁ!

MAJESTY

Zbuduj królestwo, wyznaczaj nagrody, używaj czarów, odkryj świat na nowo. Ty tu rządzisz...

SUPER CENA • SUPER CENA • SUPER CENA
79 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

W sprzedaży od 21 czerwca

Czy chciałbyś zostać królem, rządzić dobrze i sprawiedliwie? Walczyć z mitycznymi bestiami, ustanawiać nowe prawa, rządzić poddanymi, decydować o ich życiu lub śmierci? Czy kiedykolwiek zastanawiałeś się nad tym, jak by to było, gdybyś mógł pokierować losem setek, tysięcy poddanych, budować zamki, niszczyć wrogie twierdze, wypowiadać wojny, zawierać przymierza? Twoje marzenia mogą się spełnić dzięki Majesty - tu czekają na Ciebie przygody jakich dotąd nie przeżyłeś.

MICROPROSE

HASBRO Interactive

Developed by CYBERLORE www.cyberlore.com

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

- Nowa pasjonująca idea - fantastyczna symulacja Twojego królestwa.
- Olbrzymi wybór budowli - gildii, koszar, wież magów, bibliotek, karczm, chatek oraz wielu innych...
- Różnorodność ras i jednostek: elfy, krasnoludy, gnomy, paladyni, magowie, rycerze i inni herosi.
- Rozbudowane i dopracowane do perfekcji scenariusze single- i multi-player.
- Ogromny wybór czarów oraz indywidualnych umiejętności bohaterów.
- Profesjonalnie opracowana polska wersja językowa.
- Rewelacyjnie niska cena - 79 PLN!

Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69; Sklepy firmowe CD Projekt: Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 2000 Hasbro Interactive Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. © 2000 Cyberlore Studios Inc. Wydawca Hasbro Interactive Inc. Produkcja Cyberlore Studios Inc. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt.

Reset

№ 6 (38) Czerwiec 2000

- **Redaktor Naczelny:**
- **Z-ca Naczelnego:**
- **Sekretarz redakcji:**
- **Dyrektor artystyczny:**
- **Sztab graficzny:**
- **PR MAN:**
- **e-mail:**
- **Korekta:**
- **CD Manager:**
- **e-mail:**
- **Projekt graficzny Reset CD:** Piotr Leczkowski
- **Stali współpracownicy:** Michał Cichy, Łukasz Denejko, Robert Hałas, Leszek Konaszewski, Jakub Kowalski, Tomasz Kowalski, Cyprian Ozyński, Jan Pachniewicz, Tobiasz Piątkowski, Maciej Petrycki, Konrad Pluciński, Agnieszka Prokopiuk, Adam Sobieraj, Roman Trylski, Piotr Wierzbowski, Radosław Wojciechowski, Krzysztof Woźniak

- **Adres redakcji:** Reset ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa
  tel. (022) 828-55-85 do 89
  fax (022) 828-55-88
- **e-mail:** Redakcja@Reset.com.pl
- **internet:** WWW.Reset.com.pl
- **Dział produkcji:** J.P. Dyr. Grzegorz Burzyński, Małgorzata Frajndt
  tel. (022) 828-09-75
- **Prenumerata:**
  tel. (022) 828-55-81
  e-mail: prenumer@reset.com.pl
- **Reklama:** Monika Kwiatkowska, Mariusz Szynalik, Time & Space Media House
  tel. (022) 829-67-80, 81
- **Promocja:**
  tel. (022) 828-09-75
- **Druk:** Winkowski Sp. z o.o. ul. Okrzei 5, 64-920 Piła
- **Dział kolportażu:**
  tel. (022) 828-55-84, 828-09-75

Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych, zastrzega sobie prawo adjustacji tekstu, doboru tytułów i dokonywania skrótów nadesłanych materiałów.

Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za treść publikowanych ogłoszeń i zastrzega sobie prawo odmowy ich przyjęcia, jeśli ich treść lub forma są sprzeczne z linią programową bądź charakterem pisma lub są niezgodne z interesem Wydawcy.

Magazyn cyber niekulturalny Reset jest wydawany przez ZPR S.A. ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa

- **Wydawca:** Marek Rostocki

Hi there,

Brzmi jak po grecku — nieprawdaż? Być może niewielu z was słyszało o tajemniczej maszynie z Antikithery, ale to nic dziwnego, bo Daeniken nie jest już cool. Niemniej, mimo iż Daeniken to kicz, zapraszam do pojazdu ko(s)micznego pod wezwaniem Reseta wszystkich tych, którzy dotąd lecieli z nami lekko nietrzeźwym wężykiem pomiędzy planetami Mlecznej Drogi (ach, te wymiona!).

Właśnie dowiedziałem się o istnieniu dziesiątego wymiaru. To mnie kręci. Czwarty wymiar jest kiczem — dawno już wyeksploatowano jego możliwości. Dziesiąty wymiar to prawdziwe wyzwanie; obszar penetracji, którego nie zna jeszcze nikt. Wchodzę w to i mam nadzieję, że udacie się tam wraz ze mną. Podróż jest tania, łatwa i przyjemna. Wystarczy uwierzyć, że przed nami są nierozpoznane rejony i niewyeksploatowane złoża odlotów, które wydrenujemy swoimi narzędziami. Prawdziwy poszukiwacz złota znajduje samorodki nawet tam, gdzie było przed nim tysiąc lamerów.

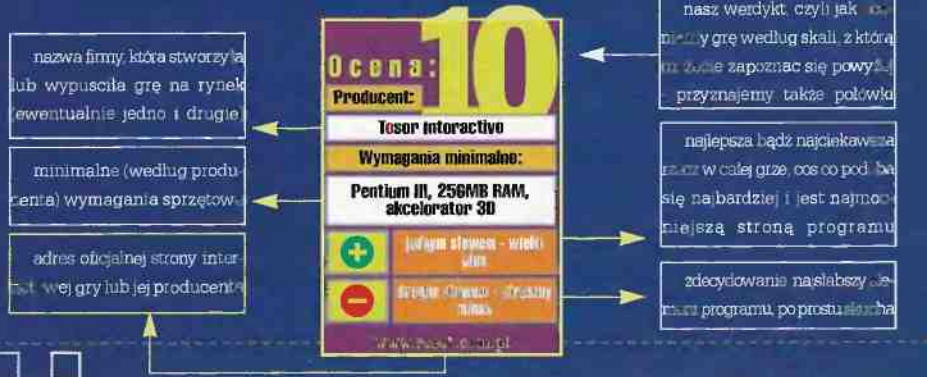
Na tym powinienem skończyć. Wstępniaki to wapniaki, więc jeśli szukacie prawdziwego czadu — zajrzyjcie do środka gazety. Poczytajcie o giercach i giercowaniu; podziwiajcie razem z nami bogactwo targów E3, dowiedzcie się co piszczy w cybertrawie, ale nie zapomnijcie o przejażdżce na rolkach. I tak dalej. Ale pamiętajcie też, że „Reset" zmienia się z miesiąca na miesiąc, więc zmierza cierpliwie w kierunku dziesiątego wymiaru, do którego dotrze na skróty. Powołana już nawet została komisja skrótacyjna (korektę proszę o wyrozumiałość!), której jedynym celem jest wytyczenie drogi bokiem na skos po przekątnej ku wymiarom nierównoległym, choć nie skrzywionym.

Niedoskonałość ludzkości wyraża się w nieprecyzyjnym pomiarze czasu. Przeklęty ruch planet nie pozwala nam na dokładne określenie miejsca w którym jesteśmy, jako że Największy z Największych nie umiał tak stworzyć świata, żeby dało się wszystko równo podzielić przez — na przykład — 12. Widać Papa Di Tutti Papi nie miał przy sobie kalkulatora, ani nawet liczydeł. Dlatego ten numer to sześć, ale gdybyśmy napisali na okładce 6,2345676543 nie bylibyśmy ani na jedną miliardową bliżsi prawdy. I nie chcemy. Przyjmujemy bowiem — jako oportuniści — Prawdę Objawioną.

Wejdźcie więc z nami na Mleczną Drogę. Mleko zaleje Wam oczy i nie zauważycie — być może — szczegółów, które mogłyby zachwiać Waszą wiarę. Możecie jednak przyjąć, że nasz choroskop jest O.K. (choroskop — jak sama nazwa wskazuje — ma wskazać chorobę pacjenta), a nasz nadworny (g)astrolog nie znalazł wrzodów ani innych narośli w przewodzie pokarmowym. Nie zawsze jest dobrze być pod znakiem Resetu, ale nie jest źle czasem się zresetować. „Może wysiądźmy i wsiądźmy" — jak powiedział programista Microsoftu uwięziony w zepsutym aucie. My wysiedliśmy. Ale wsiadamy i jedziemy dalej — bo silnik wciąż rzęzi (dedykuję Jolce K.). Nie myślcie sobie, że liczymy na obniżkę cen paliwa.

DeStroyer

1 - Nie zbliżać się
2 - Dotykać tylko w rękawiczkach
3 - Nędzna...
4 - Kiepska, tylko dla uzależnionych
5 - Przeciętna, dla fanów gatunku
6 - Niezła, na długie zimowe wieczory
7 - Dobra, choć nie pozbawiona wad
8 - Bardzo dobra, warta każdej złotówki
9 - Doskonała, wybitny przedstawiciel gatuku
10- Gra roku



infolinia 0 801 12 5000

własne konto - niezły bajer

Skończyłeś 13 lat? Gratulujemy! Jesteś już dorosły na tyle, by mieć własne konto w naszym banku.* Dostaniesz kartę VISA Elektron, dzięki której wypłacisz pieniądze w bankomacie i zapłacisz za zakupy w wybranych sklepach. Comiesięczny wyciąg z konta pokaże Ci, jak stoisz z kasą.

* Opiekun ustawowy dziecka powinien posiadać konto osobiste w naszym banku.

BIG Bank GDAŃSKI SA